Recensioni: Donkey Konga, Mojib Ribbon, R: Racing Evolution, Fatal Frame 2, 1080° Avalanche, Baten Kaitos Final Fantasy X-2, Onimusha Buraiden, Kunoichi, Magatama **Anteprime:** Fahrenheit, Cold Winter, Flat-Out, Driv3r **Speciali:** G@me Tracks, Curva di Difficoltà, È una Tribù che Canta, La Nouvelle Vague **Retro:** La Storia di Q*bert

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 005 ■ Febbraio 2004 ■ €6.00

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Il ritorno dei non morti di Raccoon City

MASS MARKET

Perché il videogioco non può farne a meno

GT4 PROLOGUE

Giro di perlustrazione sui circuiti di Polyphony Digital

distribuito da
HX HalifaX
digital bros division
KONAMI
Esiste solo una strada che conduce
alla scoperta dei segreti di Belmont:
attraversare l'Oscurità!
L'inizio di una grande leggenda!
Uscita:
13.2.'04
visto su
GAME NETWORK
SKY 816
PlayStation 2
KONAMI
Castlevania
12+
Castlevania®
www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com
PlayStation 2
KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. CASTLEVANIA: ©1986 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.

editoriale ▷▷▷▷

benvenuti nella rivista che non c'era

Ti sei distratto un attimo e sono piovuti via 20 anni. Ti ricordi ancora di quando hai iniziato a videogiocare, quando non arrivavi nemmeno allo schermo del cabinato. Poi sei diventato grande. O quasi-grande. Hai cominciato comprando un computer, poi una console, poi investendo i tuoi soldi in videogiochi. Erano gli anni '80, e come te c'erano migliaia di altri giocatori. Tutti avevano iniziato con un computer. Tutti avevano comprato una console. Molti avevano in casa i tuoi stessi giochi. In quegli anni, ma tu non lo sapevi, eri l'incarnazione del videogiocatore medio. E quelli che sviluppavano i videogiochi, ma neanche questo sapevi, avevano in mente proprio te. Videogiochi medi per il videogiocatore medio. Fuori ha appena cominciato a piovere...

Dopo 20 anni di videogioco, ti guardi in giro e ti pare che qualcuno ti abbia montato intorno la scena di un altro film. Parli con gli altri videogiocatori e non ti riconosci. Molti hanno una decina di anni meno di te. Moltissimi hanno iniziato a giocare una decina di anni dopo di te. Parli loro dei vecchi giochi che amavi e non ne conoscono nessuno. Ma ora una cosa la sai. Sai che l'incarnazione del videogiocatore medio sono loro. E tu non sei più nessuno. Nuovi videogiochi medi per il nuovo videogiocatore medio, pensi. Ma diavolo, ma allora con cosa giocherò io domani? Il tuo gatto non smette di picchettare contro il vetro...

Dopo 20 minuti di rimpianti, hai la testa pesante. Allora ti siedi e appoggi il cranio sul tavolo. E come succede sempre quando si sperimenta un nuovo punto di vista, ti rendi conto che sei un idiota. In fondo sai anche essere autocritico. Se non sono più il videogiocatore medio, pensi, le case non sviluppano più giochi pensando a me. Ma allora, ti chiedi, perché i videogiochi di oggi mi divertono ancora? Anzi, perché mi divertono più che in passato? Sulla tua faccia alcuni punti interrogativi stanno organizzando un party. Il volume del televisore è molto basso...

Dopo 20 secondi di illuminazione, ritorni al punto di partenza. E continui a riflettere. Se ancora oggi mi diverto, pensi, forse significa che sono diventato come loro. Magari sono cambiato. E forse oggi sono solo un povero di spirito come il nuovo videogiocatore medio. Hai un brivido alla schiena. Poi ti dici di no, non può essere. A te piacciono i giochi che ci devi pensare e che ti devono stupire, quelli che li devi risolvere e li puoi interpretare, quelli che hanno il secondo, il terzo e, qualche volta, il quarto significato. Insomma, quelli seri. Ma allora, pensi, perché i videogiochi ti divertono ancora? The pen is on the table...

Dopo 20 istanti di riflessione, credi di aver capito. No, ti dici, forse non c'è un noi, non c'è un loro e non c'è nessuno che è cambiato. Forse è semplicemente il videogioco a essere cambiato. E in meglio. Venti anni fa giocavi con pochi generi di videogiochi creati con pochi strumenti a disposizione. Molti erano opere d'arte, alcuni hanno fatto la storia, ma forse alla fine era tutto lì, chiuso in un piccolo mondo. Oggi il videogioco è esploso. Qualsiasi cosa tu possa desiderare di giocare, esiste. Qualsiasi cosa tu possa odiare di videogiocare, esiste. Ieri la prima regola era il limite, oggi l'unico limite è il cielo. Ad ognuno il suo videogioco, pensi. D'altra parte lo sai, tu sei diverso da loro. A te piacciono i giochi seri. Non quelli da nuovo videogiocatore medio. Allora guardi la tua collezione e li ammiri. Sono *Winning Eleven*, *Gran Turismo*, *Super Mario*, *Zelda*, *Halo*. E altre decine di videogiochi che hanno venduto milioni di copie nel mondo. Hai un attimo di smarrimento. Ma quelli, pensi, non sono gli stessi giochi del videogiocatore medio? Ma allora, ti chiedi, sono davvero diventato come loro?

Speciali

034 Anteprime speciali
Resident Evil Outbreak, *Fahrenheit*, *Cold Winter* e *Flat-Out*. Il 2004 non poteva iniziare meglio

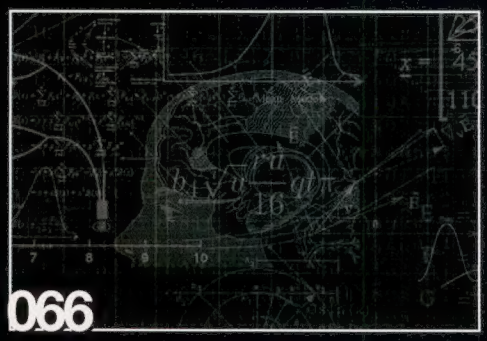
054 Intervista a... Dave Jones
Il creatore di titoli storici come *Lemmings* e *Grand Theft Auto* si mette in proprio

058 G@meTracks: dal beat ai bit
Il futuro della musica è nel passato dei videogiochi? **Videogiochi** indaga

066 Curva di Difficoltà
I videogiochi sono troppo difficili. Breve resoconto sui più grossi errori di game design

072 È una Tribù che Canta
Videogiochi impugna un microfono, si riempie di ridicolo e parte alla scoperta dei giochi di karaoke. Stiamo assistendo alla nascita di un nuovo genere ludico?

078 La Nouvelle Vague
I piccoli sviluppatori sono destinati al fallimento? Al di là delle Alpi sembrano di parere opposto



Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
Colin Morrison chief operating officer
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Simone Crosignani editor
Marcello Cangialosi deputy editor
Ivan Fulco deputy editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Matteo Bittanti, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ugo Laviano, Roberto Magistretti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Raffaello Rusconi, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 10,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Mauro Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075
ADV PRESS
C.so Re Umberto 79 - 10100 Torino
Tel. +39 011/5683375 - fax +39 011/5682725

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Dino Bortolossi produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Spedizione in abbonamento postale art.2 comma 20/B legge 662/96 - Milano

sommario febbraio

il numero stereofonico

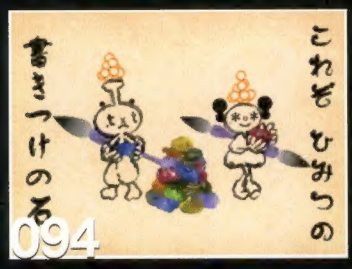
030

032

038

092

044



094

048

098

Anteprime

030 Driv3r (PS2, Xbox, GC, PC)
032 Far Cry (PC)
034 Resident Evil Outbreak (PS2)
038 Fahrenheit (PS2, Xbox, PC)
044 Cold Winter (PS2)
048 Flat-Out (PS2, Xbox, PC)

104

106

114

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Obiettivo mass market
012 **Mobile Gaming**
Prince of Persia anche su cellulare
013 **Flash Gaming**
I migliori titoli per far finta di lavorare
014 **Outer Worlds**
Undici minuti. Undici minuti! UNDICI MINUTI!
018 **Online Life**
Cronache dalla rete
020 **BiffoVision**
Giocando s'impara
021 **RedEye**
Spegnete la console e accendete il televisore
022 **Trigger Happy**
Poole se la prende con *Hidden & Dangerous 2*
023 **The First Place**
Benvenuti nella premiata fabbrica dell'odio
024 **Mattscape**
Il piacere della guida spericolata. Seconda parte
025 **AV Out**
Quindici uomini, quindici uomini sulla cassa del morto...
026 **The Neon Bible**
Sulla brevità dei giochi
027 **Parental Advisory**
Spettatori e protagonisti
129 **Retrotest**
1982. *Horace Goes Skiing* intrattiene i possessori di Spectrum
130 **La storia di...**
È di scena l'impronunciabile *Q*bert*
134 **Chronicles**
Alla scoperta della storia di *Ridge Racer*
136 **Gallery**
L'arte del videogioco. Espone Yoji Shinkawa
138 **Forum**
L'opinione dei lettori
144 **Sul prossimo numero**
Two is the magic number

Recensioni

092 Donkey Konga (GC)
094 Mojib Ribbon (PS2)
096 R: Racing Evolution (PS2, Xbox, GC)
098 Gran Turismo 4 Prologue (PS2)
100 1080° Avalanche (GC)
102 NFL Street (PS2, Xbox, GC)
104 Baten Kaitos (GC)
106 Fatal Frame 2 (PS2)
108 Magatama (Xbox)
110 Onimusha Buraiden (PS2)
112 Kunoichi (PS2)
114 Final Fantasy X-2 (PS2)
116 Chou-jikuu Yousai Macross (PS2)
118 Mobile Suit Z Gundam AEUG vs Titans (PS2)
119 Gotcha Force (GC)
120 GTA Double Pack (PS2, Xbox)
121 Medal of Honor Infiltrator (GBA)
122 Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2, Xbox, GC, PC)
123 Gregory Horror Show (PS2)
124 Monster Rancher 4 (PS2)
125 F-Zero: Falcon Densetsu (GBA)
126 Sonic Battle (GBA)

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

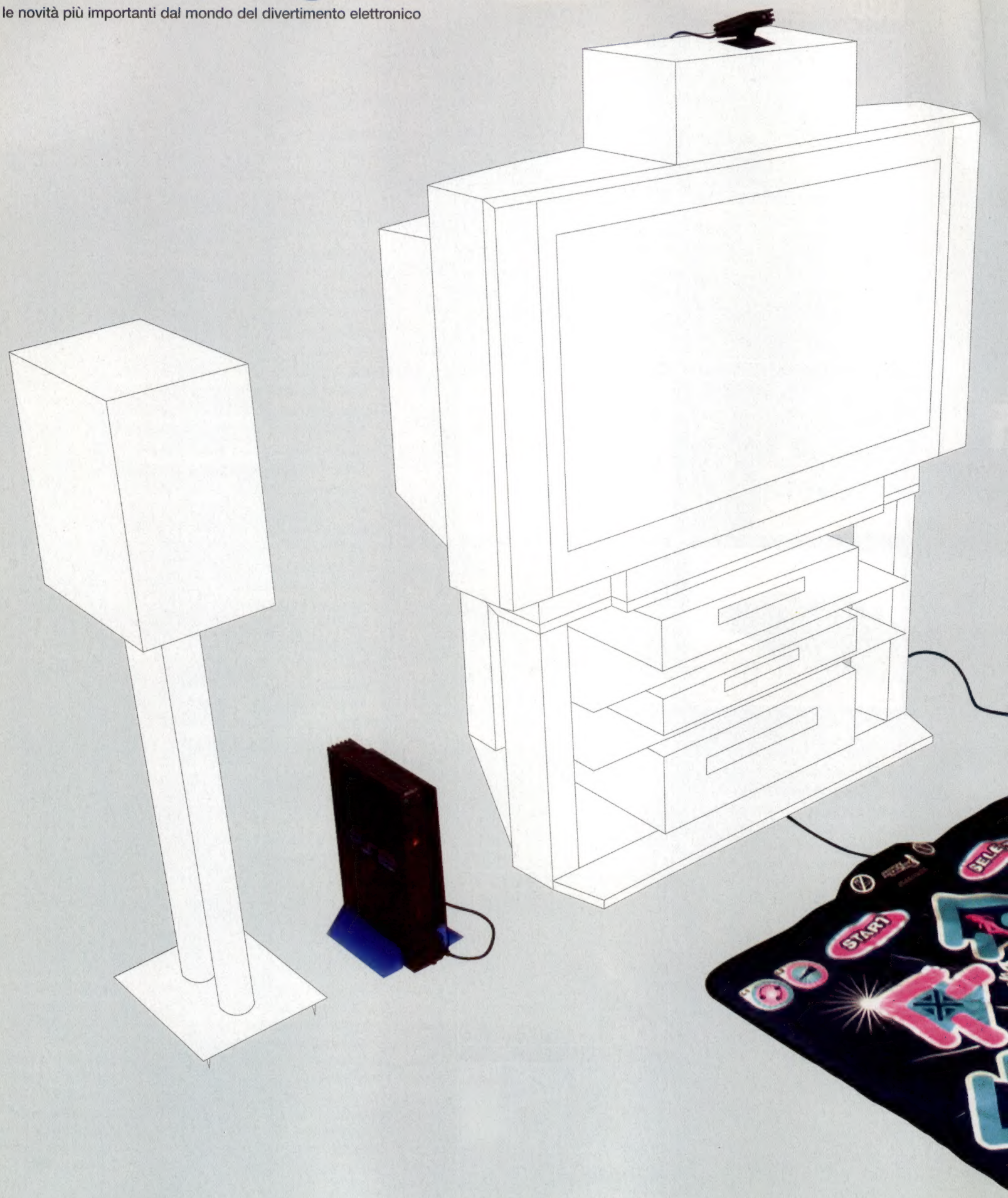
Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

ASSOCIATO A
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

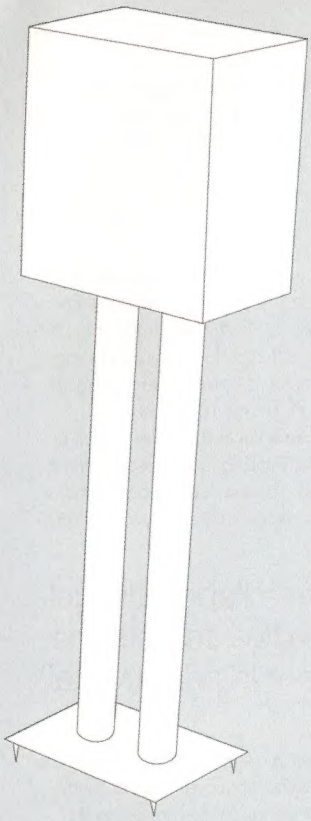
prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico



Obiettivo mass market

Sta ormai emergendo una generazione di titoli destinati ai non-giocatori. Con quali risvolti?



Con l'industria giapponese dei videogiochi in una preoccupante fase di letargo commerciale, sviluppatori e publisher tendono a dedicare le proprie attenzioni a una tipologia di utente che potrebbe rappresentare la scialuppa di salvataggio dell'intero settore: il non-giocatore.

Insospettabilmente (?), un fervente sostenitore di questa politica è il presidente di Nintendo Satoru Iwata. Nel suo discorso d'apertura al recente Tokyo Game Show, Iwata-san ha condannato l'eccessiva complessità dei titoli odierni, aggiungendo che i giocatori sono fondamentalmente annoiati dalla mancanza di nuove idee.

Dopo aver preso come esempio una serie di titoli di successo degli anni d'oro di Famicom, oltre all'immancabile *Pokémon*, Iwata ha posto un interrogativo pesante: i titoli del 21° secolo sono in grado di soddisfare i consumatori del 2003, sempre più ossessionati dalla mancanza di tempo per giocare?

I commenti del presidente Nintendo riflettono l'inquietudine attuale dell'industria giapponese. Gli otaku del decennio passato sono una forza in declino e la maggior parte delle uscite ludiche entra ed esce dalle classifiche nipponiche nel giro di un paio di settimane. L'unico genere ad aver catturato l'attenzione del pubblico negli ultimi anni è quello dei bemani, fenomeno anch'esso in via d'estinzione in Giappone.

Non è un caso che all'ultimo TGS fossero presenti diversi titoli basati su periferiche in grado di attirare l'attenzione del classico non-giocatore. Prodotti come *Excite Ping Pong 2*, un gioco di ping pong con hardware proprietario, racchette come periferiche e una meccanica difficilmente descrivibile come iper-realistica. Oppure *Kenshin Dragon Quest* di Square Enix, che vede una delle saghe di RPG più amate in Giappone reincarnata in una spada di plastica da due lire (cfr. Outerworlds, **VG**001). Un paio di sciabolate sferzate in fiera hanno rivelato un pelo di profondità nella meccanica di gioco, ma il messaggio è comunque chiaro: i combattimenti a base di tonnellate di HP e statistiche varie sono 'out', mentre agitare una spada come dei malati mentali è 'in'.

***Pop Idol* non porta solo il nome della serie televisiva di cui ha i diritti, ma ne copia il format e propone i medesimi protagonisti. Una strategia adottata con successo in *Chi Vuol Essere Milionario*?**

> "Solo l'anno scorso CESA ha ravvisato un netto calo d'interesse verso i videogiochi sul territorio nipponico"

Certo, per un Paese che ha dato al videogioco opere come *Super Monkey Ball*, *Pikmin* o la sottovalutata simulazione di treni *Densha de Go!* (con tanto di esilarante 'controller ferroviario'), un gioco come, ad esempio, *Katamari Damashii* di Namco (un bizzarro ed esilarante incrocio fra *Marble Madness* e una simulazione di scarafaggio stercorario) non rappresenta affatto una novità. E bisogna ammettere che sebbene i giochi di karaoke stiano spopolando in Giappone, in Corea i MMORPG (un genere certo non molto indicato per un casual gamer) stanno riscuotendo un successo sempre maggiore. Ma le parole di Iwata-san danno voce agli interrogativi sul futuro del videogioco che tutti gli addetti al settore in Giappone si stanno ponendo.

Interrogativi di importanza capitale per una nazione che, al contrario dei Paesi occidentali, si è già messa alle spalle gli anni migliori per il videogioco. Non a caso l'anno

scorso CESA, la massima organizzazione di trade a livello giapponese, ha ravvisato un netto calo d'interesse verso i videogiochi sul territorio nipponico. E questo nonostante l'attuale generazione di console rappresentasse ancora una novità all'epoca.

Fenomeno di massa

Talvolta l'isolamento culturale del Giappone ha effetti decisamente controproducenti in questo settore. Un esempio emblematico è rappresentato dalla modesta considerazione riscossa da *Grand Theft Auto III* di Take 2, titolo ultraviolento che ha spopolato dalle Alpi alle Ande: uscito nei negozi solo il mese scorso, nel primo week-end di vendita ha quasi totalizzato un 'tutto esaurito' delle (scarse) unità distribuite dal publisher Capcom. E questo dopo che diversi personaggi di spicco giapponesi avevano dichiarato che difficilmente i giocatori del proprio paese avrebbero accettato un prodotto occidentale così violento.

GTAIII è un titolo significativo in questo senso perché rappresenta un prodotto popolare sia fra gli hardcore gamer che fra i giocatori occasionali. Un titolo sviluppato negli studi londinesi di Sony che ha invece spopolato fra i non-giocatori e che ha sicuramente contribuito all'ampliamento del mercato è *EyeToy: Play*. Non ancora distribuita in Giappone (anche se si parla di un lancio imminente), la periferica un tempo derisa da tutti ha piazzato oltre un milione di unità nei primi quattro mesi di vendita, e Sony ha rilasciato in tutta fretta l'immancabile seguito, *EyeToy: Groove*. Semplice, divertente e innovativo, EyeToy è l'apoteosi dell'accessibilità ed ha incoraggiato diverse persone ad avvicinarsi ad una console per la prima volta nella loro vita. "Abbiamo sentito storie di nonni che giocano con EyeToy e di bambini molto piccoli che l'hanno provato come loro primo videogioco", dichiara **Jason Fitgerald** dello studio londinese di Sony. "Sappiamo anche di persone che consideravano i videogiochi come una pratica noiosa ed antisociale finché non hanno provato EyeToy. E ha reso la vita più facile ad alcuni giocatori che hanno potuto far vedere ai loro amici che non esistono solo sparatutto, giochi di guida e sportivi".

I titoli per EyeToy stanno contribuendo alla penetrazione del videogioco nel mass market. A giudicare dalle reazioni nelle postazioni installate un po' ovunque, Blockbuster compresi, sembra che tutti vogliano provarli, dai grandi ai piccini

> "Divertente e innovativo, *EyeToy* è l'apoteosi dell'accessibilità e ha incoraggiato diverse persone ad avvicinarsi ad una console per la prima volta"

Per Sony, EyeToy rappresenta comunque il primo passo nel tentativo di espandere il parco utenti di PlayStation2: un altro titolo sviluppato dallo studio di Londra, *Singstar* (ufficialmente un gioco "EyeToy Enhanced"), fornisce un esempio emblematico di marketing rivolto al mass market, dato che prende un concetto già esistente (quello basato sul karaoke, che ben presto potrebbe esplodere ovunque) e lo propone a un pubblico molto ampio sotto un marchio neonato ma già riconoscibile e dal potenziale enorme. Quello di EyeToy, appunto.

"L'idea è quella di avere nuovi giochi che si basano su EyeToy e nuovi giochi per cui EyeToy è un optional (come *Singstar*), che possano spingere questo genere di tecnologia in direzioni nuove, cercando nel contempo di catturare nuove fasce di pubblico", spiega Fitzgerald. "A breve uscirà anche un applicativo non ludico per EyeToy".

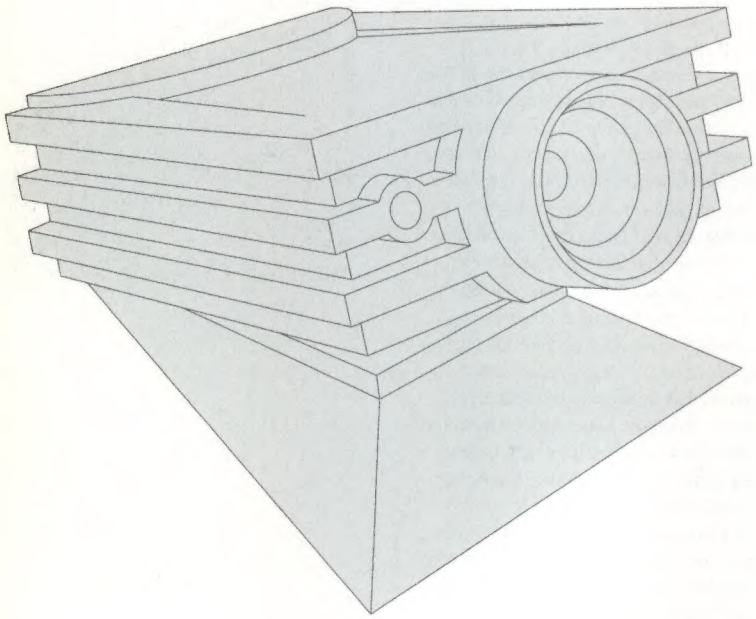
Esaminando un altro genere di videogiochi che ha riscosso un discreto successo a livello di mass market, i bemani, diventa difficile capire se sia stato il sistema di controllo o la componente musicale a fare breccia nei non-giocatori. **Videogiochi** ricorda, ad esempio, che i primi rhythm game per PlayStation, giocati tramite pad, catturavano immancabilmente l'attenzione del sesso femminile sebbene non richiedessero alcun lavoro di gambe o l'uso di qualche strumento musicale.

Un altro titolo che non fa mistero di puntare a un certo tipo di utenza è sicuramente *Pop Idol* di Codemasters, gioco che associa la componente musicale e bemani alla popolarità della trasmissione di cui porta il nome (assimilabile alle nostrane 'Popstar' e 'Saranno Famosi'). L'ironia è che mentre alcuni utenti si rifugiano nei videogiochi proprio per evitare un certo genere di spettacoli televisivi, il grande pubblico va in cerca di un nome che conosce già (il caso di *FIFA* è emblematico): in questo senso, *Pop Idol* risulta più attraente di un qualsiasi *PaRappa* o simile.

"La gente di solito videogioca per soddisfare le proprie fantasie o per immergersi completamente nel mondo del gioco", dice **Andrew Luckett**, uno dei dirigenti di Hothouse Creations, softco responsabile di *Gangsters*. "Una licenza altisonante, unita a una colonna sonora di qualità, soddisfa questi desideri". Lo studio di Bristol ha parecchia esperienza nel 'corteggiamento' di questo genere di utenza, esperienza accumulata anche nella realizzazione del best-seller *Chi Vuol Essere Milionario*? per PlayStation. "Per questo genere di titoli, il design deve concentrarsi sul fatto che il gioco dev'essere divertente per tutti anziché per una sola tipologia di utenti", dice Luckett. "L'obiettivo è quello di far sì che tutti possano giocarci e divertirsi, dalla figlia più piccola al genitore più anziano".

L'idea iniziale di Hothouse di adattare la licenza di 'Pop Idol' a un formato ludico già esistente è stata scartata nelle prime fasi di sviluppo. "Le nostre sessioni di brainstorming erano troppo astratte e non riuscivano a catturare l'essenza della serie televisiva, quindi abbiamo fatto un passo indietro", ammette Luckett. "Abbiamo analizzato tutti i punti di forza di 'Pop Idol': la meccanica della competizione, il canto, i giudici e le loro idiosincrasie, gli ospiti, come si presentavano i concorrenti e quali commenti ricevevano, la scelta delle canzoni... E ci siamo accorti che il tie-in perfetto doveva poggiarsi su questi elementi: partendo da questa consapevolezza, siamo riusciti ad allestire una meccanica perfetta per questo gioco". Inutile sottolineare quale sia stata la fonte d'ispirazione del design di un titolo per la massa: la trasmissione televisiva, con i suoi punti di forza già collaudati.

In questo senso *EyeToy: Play* è anche un titolo di rottura: i publisher occidentali hanno da tempo accomunato il successo di massa con l'acquisizione di licenze altisonanti, mentre il titolo Sony fa affidamento



unicamente sul proprio appeal, pescando semmai diversi elementi dai videogiochi più tradizionali. Ma se si parla di titoli di rottura è impossibile non nominare degli autentici pionieri in questo senso come i giapponesi Masaya Matsuura e Tetsuya Mizuguchi, che hanno realizzato titoli altamente originali come *PaRappa the Rapper*, *Vib Ribbon* e *Rez* unicamente per la gloria. O quasi.

In the club

D'accordo, levate pure il "quasi". Pur avendo concepito titoli osannati dalla critica, i due sviluppatori nipponici non sono riusciti ad assicurare alle rispettive creazioni un successo commerciale che abbracciasse sia l'utenza esperta che quella occasionale. E questo nonostante il potenziale 'orizzontale' dei giochi e le loro meccaniche decisamente semplicistiche. Ma Mizuguchi-san si accalora facilmente nel sentir parlare di fallimento commerciale dei suoi giochi. "Le vendite di un gioco dipendono da molti fattori e non solamente dal gioco stesso", dichiara. Il successo commerciale dipende da "tempismo perfetto, presentazione adeguata, situazione del mercato oppure passaparola dei giocatori che hanno provato il titolo".

Il game designer giapponese, autore anche di un successo epocale come *Sega Rally*, è inoltre poco convinto che esista una distinzione netta fra titoli 'hardcore' e di massa: "ogni gioco possiede un potenziale per essere un successo commerciale. Alcuni vendono bene, altri no. Credo sia importante che i creatori di giochi affrontino questo problema con sicurezza".

A giudicare dalla grafica psichedelica, la meccanica ritmata e la colonna sonora ipnotica di *Rez*, è facile intuire che Mizuguchi-san veda nella musica la chiave per raggiungere un pubblico nuovo e più ampio. Ma è lui stesso a citare una fonte d'ispirazione ancora più interessante. "La musica è qualcosa che funziona in tempo reale", sostiene. "Fa muovere il mondo. Ma quello che mi piace di più sono le persone che vanno in discoteca.

Trovo un sacco di ispirazione nel collegamento che si crea fra il DJ e la gente".

L'accogliente mondo delle discoteche è sempre stato un riferimento per gli sviluppatori. Basti citare il caso dell'ormai decennale *WipEout*, titolo seminale in materia di allargamento del mercato. L'opera di Psygnosis cercava di far breccia nel popolo delle discoteche, ma dietro la musica martellante e i menù stilisticamente accattivanti c'era comunque un gioco di corse futuristiche dalla difficoltà non indifferente. In giochi come *Pop Idol* e *EyeToy*, al contrario, le concessioni al gameplay atte a rendere il titolo digeribile ai non-giocatori non sono indifferenti e coinvolgono il sistema di controllo (ultra-semplificato) e la grafica (bidimensionale). L'accessibilità rimane quindi la componente primaria, mentre la musica sembra la via più facile per attirare i non-giocatori verso questo medium.

Potere al popolo

Ma qual è la posizione precisa di publisher e sviluppatori verso il mercato di massa e i cosiddetti hardcore gamer? Pur non potendo definire una linea comune, è innegabile che puntare alla 'elite' di videogiocatori possa essere quanto mai controproducente in questo periodo, con mode e tendenze che mutano inaspettatamente e a una velocità sorprendente, specie in Giappone.

David Braben è entrato nell'olimpo dei migliori sviluppatori di sempre con un titolo complesso come *Elite*. Per questo la sua decisione di realizzare un gioco come *Dog's Life*, indirizzato a famiglie e bambini, ha sorpreso i più. "Non è mai troppo tardi per realizzare un titolo destinato a un pubblico più ampio", spiega candidamente Braben. "È importante per l'industria che i non-giocatori scoprano nei videogiochi cose che li possano interessare, soprattutto se vogliamo che l'industria continui a crescere".

"Credo che *Dog's Life* rappresenti uno stile di gioco diverso, più rilassato", aggiunge. "Ciò non significa che non possa piacere anche ai videogiocatori come voi o il sottoscritto, voglio sperare".

Già nominato per due BAFTA, *Dog's Life* rappresenta il tentativo di Frontier Developments (lo studio di Braben) di raggiungere un mercato completamente nuovo. Ma interpretare un grazioso cagnolino non è solo un modo per coinvolgere un'audience più ampia, ma anche una soluzione per far evolvere il gameplay, secondo Braben. Facendo eco alle dichiarazioni di Iwata-san, il capo di Frontier dichiara che la gente videogioca "perché vuole vedere cose nuove". Inoltre "solo perché i videogiochi sono mass market, non significa che non siano divertenti. *Elite* ai suoi tempi era un titolo di massa. *GTAIII* è di massa".

Corteggiando il mass market: 1

Rendere i titoli per EyeToy appetibili a tutti non è un compito particolarmente facile secondo Jason Fitzgerald di London Studio...

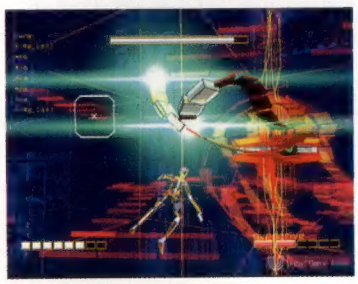
"Probabilmente l'ostacolo più arduo da superare è stato quello di realizzare uno stile grafico che non pregiudicasse il gioco agli occhi di un certo pubblico. Non volevamo renderlo troppo bambinesco, ma nemmeno realizzare qualcosa associabile alla classica etichetta 'cool' di PlayStation. Doveva piacere ai genitori, ai bambini e a tutti gli altri per via dell'appeal universale che ha il gioco stesso.

"Abbiamo esaminato cartoni animati, video musicali e fumetti in cerca di qualcosa che abbattesse questi limiti di età. Nel campo dell'entertainment non ci sono molti esempi di creazioni che piacciono a tutti, a prescindere dall'età: forse 'I Simpson' è il prodotto che ci si avvicina di più.

"Fortunatamente abbiamo avuto modo di vedere i lavori di un'artista giapponese chiamata Masami Kochi. Mike Haigh, il capo dei grafici, stava cercando di risolvere questo problema, quando il portfolio di Masami è arrivato sulla sua scrivania: Mike ha capito che incarnava perfettamente lo stile di cui avevamo bisogno e l'ha fatta arrivare dal Giappone affinché lavorasse con noi.

"Abbiamo affrontato diversi ostacoli anche a livello di game design. Tutto doveva essere il più semplice possibile perché volevamo realizzare un titolo che anche i nonni potessero giocare. Abbiamo studiato le basi di alcuni classici del passato, che erano al tempo stesso facili e appassionanti. Abbiamo esaminato alcune situazioni divertenti del mondo reale, arrivando a giochi come *Boxing Chump*, *Kung Foo* e *Keep Ups*. Altri giochi come *Mirror Time*, che richiedono un minimo di strategia, servono a dare una certa varietà e sfruttano le funzioni della camera per giocare con la propria immagine.

"EyeToy ha rappresentato per noi un nuovo modo di pensare allo sviluppo di videogiochi. Dopo sessioni infinite di brainstorming sono emerse diverse idee notevoli, alcune delle quali sono state implementate in *Play*, mentre altre verranno messe in pratica in futuro".



***PaRappa the Rapper* e *Rez* sono chiari esempi di software che miscela musica e videogioco, ma dai riscontri commerciali diversi. Una lezione di cui sembra aver fatto tesoro la nuova generazione di titoli musicali**

Corteggiando il mass market: 2

I costumi giusti, le frasi giuste, le canzoni giuste... Produrre un titolo come *Pop Idol* mette di fronte a una serie di problemi completamente nuovi secondo Andrew Luckett di Hothouse Creations...

"Sapevamo che con questo genere di titoli, l'utente dev'essere in grado di giocare subito, velocemente, e senza bisogno di leggere manuali complicati. Dovevamo essere in grado di concentrare in un'unica frase descrittiva il motivo per cui il gioco fosse divertente. È una tecnica che adesso adottiamo quando lavoriamo a nuovi concept.

"Una volta deciso come dovesse funzionare la meccanica del gioco, abbiamo creato un prototipo che ci permettesse di alterare la voce dei concorrenti semplicemente premendo a tempo i tasti del pad. Questo ci ha permesso di condurre i primi test di gruppo e di iniziare a mostrare la tecnologia che avevamo sviluppato.

"Poi ci siamo dovuti mettere a tavolino per scegliere le canzoni. Avevamo degli elenchi con centinaia di brani presi dalle Top Ten americane e inglesi degli ultimi quarant'anni. Dovevamo sceglierne 40 e ovviamente ognuno aveva le sue preferite. Abbiamo passato un sacco di tempo in sala riunioni a soppesare ogni canzone nel contesto della serie televisiva, della meccanica del titolo e del pubblico che ci avrebbe giocato. È stato come partecipare a un karaoke della durata di una settimana!

"La maggior parte del team si è divertita a lavorare a *Pop Idol* ed è stata una novità rispetto ai classici giochi di guida e sparatutto. Un periodo di gestazione relativamente breve e la prospettiva di ottenere bonus economici cospicui grazie alle vendite presso il mass market hanno contribuito all'entusiasmo. Il capo dei nostri grafici, Mike Baker, sostiene che il suo problema più grosso è che ora vanta una preoccupante conoscenza dei capi d'abbigliamento femminili".

Di sicuro, caratteristiche bizzarre come la 'odor-visione' di *Dog's Life* riportano alla mente il periodo d'oro dei videogiochi, o almeno quello che viene percepito dai nostalgici come tale. Certo viene da chiedersi cosa ne penserebbe un videogiocatore moderno dei classici che hanno fatto la storia di Spectrum o C64.

Ritorno al futuro

"Abbiamo sempre realizzato giochi per il mercato di massa e non per noi stessi", afferma un altro veterano dell'industria come **Andrew Oliver**, ora dirigente in Blitz Games. "Quando abbiamo fatto *Dizzy* non era certo il genere di giochi che noi avremmo comprato. Però sapevamo che migliaia di ragazzini l'avrebbero adorato".

Oliver vede l'apertura dell'industria, Blitz compresa, al mercato di massa come semplice pragmatismo commerciale. Blitz si è dichiaramene spostata verso la realizzazione di titoli su licenza per il casual gamer, anche perché, sottolinea Oliver, "la realtà è che i giochi su licenza, per il mass market, sono praticamente gli unici titoli che i publisher vogliono acquistare. Ci piacerebbe essere in grado di vendere idee più originali, ma al tempo stesso vogliamo anche essere sicuri di non chiudere bottega e lasciare 120 persone senza lavoro".

Il contesto storico ha un'importanza non indifferente: in un certo senso la spinta verso il mass market riflette semplicemente l'invecchiamento di questa generazione di console e il conseguente allargamento demografico, come dimostrano anche l'abbandono dell'elitaria strategia marketing 'The Third Place' di Sony o l'inversione di rotta di Microsoft rispetto al divieto di pubblicare applicativi non ludici su Xbox (inversione che, ad esempio, aprirà le porte a software come *Xbox Music Mixer*).

"Man mano che ogni hardware guadagna mercato, diventa automaticamente meno caro, conquistandosi così fasce di pubblico sempre più giovani", concorda Oliver. "Ma il fenomeno è assai più ampio. Durante i 20 anni in cui abbiamo fatto parte di quest'industria, i videogiochi sono diventati molto più accessibili ed è fantastico che Sony, fra gli altri, stia spingendo per allargare ancora di più il pubblico. Siamo

***Gran Turismo 3 A-Spec* e *Pro Evolution Soccer* sono alcuni dei rari titoli giapponesi che figurano nella classifica europea delle vendite, una lista ormai dominata da prodotti di matrice occidentale**

Masaya Matsuura, game designer, NanaOn-Sha

1. I suoi titoli hanno sempre avuto un appeal universale. Perché ha scelto di realizzare questo genere di giochi?
Sicuramente è dovuto al fatto che ho scelto la musica come tema principale. Non so se conosciate Roger Penrose, che definisce la musica come frutto dell'intuizione. Non mi spingerei così in là, ma credo che la musica si avvicini molto all'idea di 'presentimento'. È un'idea che mi affascina molto. È come una forma di linguaggio che puoi manipolare. In quest'intervista la maggior parte della comunicazione avviene attraverso le parole. Ma con la musica è possibile scambiare intere immagini. Ecco perché la musica è così grandiosa. I giochi sono molto simili: mi permettono di esprimermi senza usare parole.

2. Allo stesso modo i suoi giochi, in particolare *PaRappa the Rapper* e *Vib Ribbon*, sono stati decisamente innovativi. Ritiene che l'ambizione di realizzare 'videogiochi per tutti' costringa il game designer a concentrare la propria attenzione sullo sviluppo di un gameplay nuovo, piuttosto che affidarsi ai vecchi generi ludici?
Sì, naturalmente. Ma nel mio caso ho concentrato la mia attenzione sulla musica sin dal principio e da un sacco di tempo della mia vita. Non è niente di nuovo per me: è venuto in modo naturale. Di conseguenza, quando ho realizzato il mio primo gioco, la gente ha visto emergere una nuova tendenza. Quando ho presentato il mio ultimo titolo, *Mojib Ribbon*, ricordo che la stampa mi comunicò le sue perplessità: "Non crede che sarà difficile distribuire il gioco al di fuori del Giappone poiché è 'troppo originale', 'troppo nuovo'?". Credo sia importante esaminare i giochi del passato e provare a riconsiderare la propria opinione su di essi. Conosco un sacco di persone profondamente nostalgiche nei confronti dei videogiochi a 8bit: è una specie di moda o magari racchiude qualcosa di più profondo.

Ho anche notato che non sono esclusivamente nostalgici dei grandi classici di quell'epoca, come il mitico *Super Mario Bros*, ma anche di titoli minori. E mi riferisco ai titoli più rari, quelli che vengono venduti a caro prezzo attualmente. Sono abbastanza certo che all'epoca detti giochi non fossero affatto interessanti per questi utenti nostalgici, che i giocatori fossero molto critici sul loro valore. Quindi che senso ha esaltarsi adesso? Perché non piacevano in passato? Ritengo che comprendere questo paradosso possa fornirci le risposte a questi interrogativi.

Sapete, non avevo nessuna esperienza coi videogiochi nell'era degli 8bit, quindi non provo nessuna nostalgia particolare. Gli unici ricordi che ho sono di canzoni o film. Non so se questo sia vero, o se abbia senso, ma recentemente mi sono convinto che qualsiasi medium che ci permetta di rivivere un certo genere di ricordi possa essere compatibile con la nostalgia.

3. Tutti i suoi giochi, forse persino *Vib Ribbon*, sono intrisi di una grande dose di umorismo. Ritiene che questi elementi 'comici' siano qualcosa che manca alla maggior parte dei giochi quando si tratta di riscuotere successo presso un pubblico il più ampio possibile?
Credo di sì. Ne sono sempre stato convinto. L'umorismo è importante perché può risolvere dei problemi, ha un potere unico. Non ferisce e non procura emozioni negative, se viene utilizzato nella maniera adeguata naturalmente. Non so se possiate capirmi, ma una persona è oggi diversa da come era ieri. E io provo qualcosa di strano: non riesco a vedere il mio passato come se fossi una persona diversa.

4. Il sistema di controllo dei suoi titoli è sempre stato molto originale. Perché è importante pensare a nuove modalità di interazione? Ritiene che questo possa attirare in qualche modo i non-giocatori?
Lo spero proprio! Sono molto contento che la gente apprezzi così tanto i miei giochi. Forse il tutto dipende dal fatto che sono mancino: questo potrebbe spiegare perché i miei giochi possano sembrare un po' strani, pazzeschi. Quello che voglio dire è che nel mondo, e il Giappone non fa eccezione, i mancini affrontano alcune difficoltà nella vita di tutti i giorni. Devono prestare grande attenzione con ogni oggetto che usano. Basta prendere un controller come esempio: vengono progettati esclusivamente per destrorsi.

5. Realizzerebbe giochi che utilizzano l'EyeToy?
Ci sto pensando molto, ma non riesco a trovare l'idea che possa rendere divertente il gioco.

arrivati al punto in cui la nostra generazione, la prima a videogiocare, sta mettendo su famiglia. E per noi è perfettamente normale che tutti i componenti della famiglia siano coinvolti nella pratica videoludica".

Quale mass market?

Paragonando le 250.000 copie vendute da un tie-in per famiglie ai milioni di pezzi totalizzati da *GTA: Vice City* viene da chiedersi cosa sia esattamente il mass market: sono semplicemente i giochi che vendono a un pubblico molto ampio, che sono concepiti per un pubblico ampio, o quelli che magari ambiscono a conquistare un pubblico completamente diverso? E ancora, titoli come *EyeToy* e *Pop Idol* possono essere catalogati come appartenenti a un nuovo genere ludico, come accade per RPG e simulazioni di guida?

Un utile indizio per rispondere a queste domande è la crescita dei titoli per bambini. Il lancio di *Teletubbies* su PlayStation nel 2000, ad esempio, ha significato per Sony un cambio netto di tendenza dopo anni spesi a posizionare il suo marchio nell'ambito di un'utenza certamente non infantile. Ma come criticare questa scelta? PlayStation era ormai in mano alle famiglie e a un pubblico di età molto più bassa rispetto a qualche anno prima. Dando un'occhiata all'attuale Top Ten europea per PSone, i titoli a prezzo pieno che tengono banco sono tie-in di cartoni animati e rhythm game, ma nei Platinum, oltre agli immarcescibili rhythm game, compaiono titoli come *The Italian Job* e *Spider-Man*. Se è possibile trarre qualche conclusione da questa constatazione, è che probabilmente esistono due mercati paralleli, demograficamente indipendenti, anziché un unico mass market dai gusti omogenei.

Più rassicurante per gli hardcore gamer è la relativa prossimità delle console di prossima generazione. Sebbene i produttori di hardware opereranno comunque per la penetrazione di queste piattaforme in ogni casa (come accadrà con PSP, orientato verso tutte le tasche, di giocatori e non), difficilmente rinunceranno a costruirsi un pubblico nella maniera tradizionale, attraverso la conquista degli hardcore gamer prima e dei casual gamer poi. Inoltre, idee studiate per il mass market possono comunque avere effetti benefici: Phil Harrison ha recentemente lasciato intendere che una periferica simile a EyeToy potrebbe venire integrata in PlayStation3, ad esempio.

"La crescita del videogioco per il mass market non è separata dalla crescita del videogioco stesso", dichiara **Jason Fitzgerald** di Sony. "Prendiamo gli altri media: tutti ascoltano la musica di tanto in tanto e qualcuno ne parla e legge riviste specializzate. Tutti guardano la TV e qualcuno legge anche le riviste che parlano di TV o registra le proprie trasmissioni preferite.

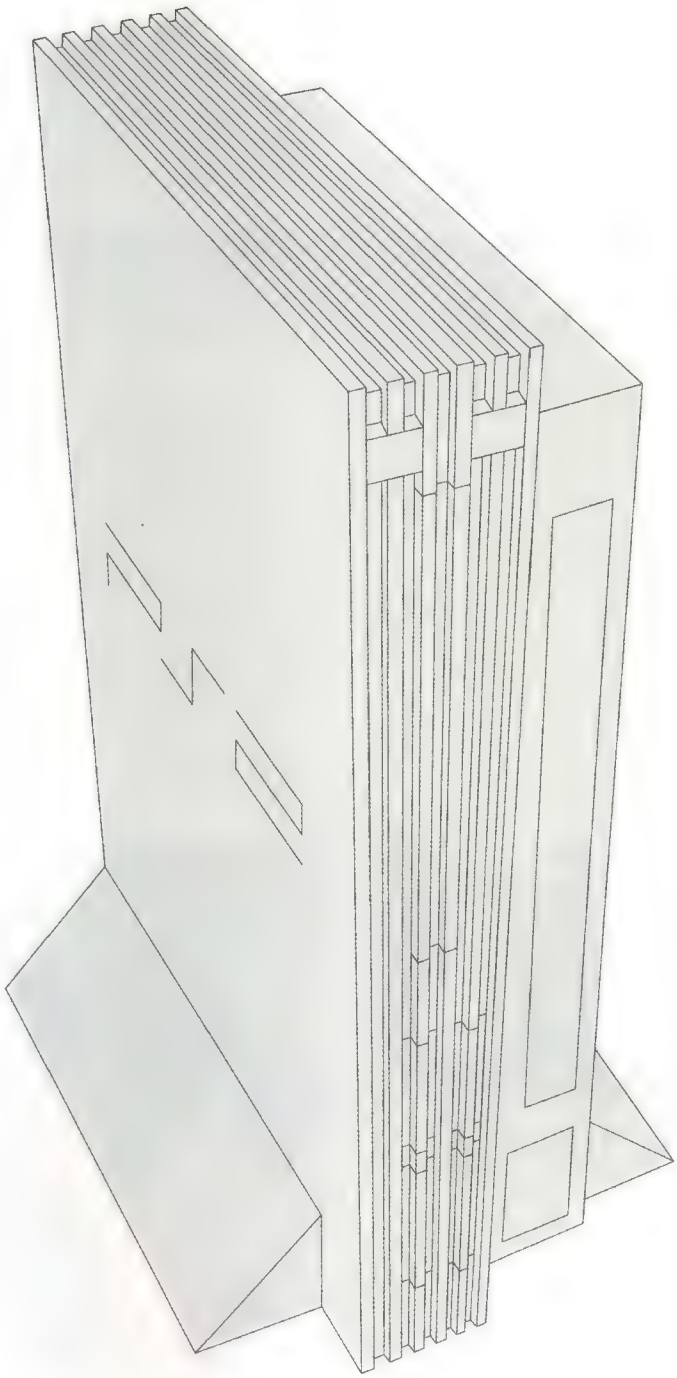
> "Prodotti come EyeToy hanno svolto un lavoro eccellente, ma la vera sfida è riuscire a tener vivo l'interesse con esperienze ludiche più profonde"

"Quando tutti videogiocheranno e potremo parlare coi amici di ogni età, ragazze incluse, di quali giochi noleggiare da Blockbuster piuttosto che di quali film (e senza essere considerati dei nerd), allora potremo dire che i videogiochi hanno davvero raggiunto il mass market", prosegue. "Ma non c'è niente di scontato nell'evoluzione dei videogiochi: gli sviluppatori devono essere innovativi e attivi".

Oliver la pensa alla stessa maniera. "Prodotti come EyeToy o i tappetini per ballare hanno svolto un lavoro eccellente nell'attirare l'interesse dei giocatori occasionali, ma la vera sfida è riuscire a tener vivo quell'interesse con esperienze ludiche più profonde", dichiara.

E per tornare alle parole iniziali di Iwata, come si pone il Giappone in questo contesto? Mentre **Videogiochi** è prossima ad affidare alle stampe quest'articolo, la Top 40 dei titoli più venduti in Europa manda un messaggio inquietante: sorprendentemente, di questi 40 giochi solo sei (*Mario Kart: Double Dash!!*, due giochi di *Pokémon*, *Dancing Stage Party Edition*, *Pro Evolution Soccer 3* e *Gran Turismo 3 A-Spec*) sono stati sviluppati in Giappone.

Appena due anni fa, una situazione del genere sarebbe stata inimmaginabile. Con il suo melting pot di titoli hardcore, mass market e su licenza, la Top 40 nostrana deve apparire di provenienza aliena ai dirigenti giapponesi: resta da vedere se sviluppatori e publisher occidentali saranno in grado di trarre vantaggio da questa situazione. E soprattutto se i videogiocatori potranno beneficiarne o meno.



Diventa un game designer con EyeToy

Sony apre le porte del game development al mass market e dichiara che le prossime generazioni di PlayStation potrebbero percepire il vostro stato d'animo

Quando leggerete queste righe il dado sarai ormai stato tratto. È infatti scaduta il 6 gennaio (scorso per voi, prossimo per **Videogiochi**) un'interessante iniziativa di Sony Computer Entertainment tesa a coinvolgere l'utenza PlayStation2 nello sviluppo di un minigioco per EyeToy.

Gli interessati erano invitati a collegarsi al sito www.playstation.com per prendere visione di regolamento, suggerimenti e criteri di compilazione del breve documento di design a cui affidare le proprie speranze di sfondare dell'industria videoludica. Concetto generale, visualizzazione, obiettivo, gameplay principale, gameplay secondario, condizioni di vincita e perdita e sistema di progressione formavano lo schema espositivo entro cui proporre la propria idea, da rispettare tendendo ben presente che l'EyeToy non è in grado di distinguere specifiche parti del corpo, ma solo di rilevarne il movimento.

> "Eventuali software 'emozionali' potrebbero usare l'input di futuri modelli di EyeToy per percepire lo stato d'animo dell'utente"

Tutte le proposte pervenute entro la data di scadenza sono ora al vaglio degli studi di Londra di Sony per l'eventuale inclusione in *EyeToy: Play 2*, in uscita nell'ultimo quadrimestre del nuovo anno. Ma la di là del privilegio di vedere la propria opera diventare strumento di auto-ridicolizzazione per milioni di casual gamer e non, il vincitore si porterà a casa un televisore a cristalli liquidi da 32 pollici, un sistema home theater, una copia di *Eye Toy: Play* e *Groove*, non prima di aver fatto visita agli studi londinesi per 'supervisionare' la fase di sviluppo e testing della propria creazione.

L'aspetto intrigante dell'iniziativa è che per la prima volta coinvolge il pubblico di massa nella creazione di un videogioco che, di fatto, non richiede particolari conoscenze tecniche o approfondite nozioni di game design. Laddove prodotti come Yaroze hanno avvicinato in passato gli appassionati al mondo del game development, la semplicità connaturata all'EyeToy offre analoghi spiragli a chiunque. Una volta stabilito che il giocatore deve trovarsi al centro dello schermo e che la telecamera ne rivela qualsiasi movimento, c'è (o meglio, c'era) solo da spremere le meningi per venire a capo dell'applicazione vincente.

Il concorso è stato annunciato alla fine dello scorso novembre. Pochi giorni prima, **Phil Harrison** aveva rivelato che la tecnologia impiegata da EyeToy potrebbe venire inclusa come standard nelle prossime generazioni di console Sony, aggiungendo che eventuali software 'emozionali' potrebbero usare l'input di futuri modelli di EyeToy per percepire lo stato d'animo dell'utente, dando modo alla console di suggerire, ad esempio, programmi televisivi appropriati.

Tornando con i piedi per terra, Harrison ha lasciato intendere che sfruttando la tecnologia di EyeToy, PlayStation3 potrebbe offrire un sistema operativo 'alla Minority Report' attraverso cui gestire file, settaggi e contenuti vari muovendo le braccia piuttosto che agendo sul controller. "EyeToy è solo un punto di partenza", ha dichiarato. "Impiegando una telecamera ad altissima definizione e a bassissimo costo si potrebbero dedurre un sacco di cose interessanti sull'utente. Saremo in grado di estrapolarne il movimento degli occhi e riconoscerne i gesti, anche quelli più complessi delle dita, ed il passo successivo sarà interpretare le sue emozioni attraverso l'espressione facciale e la postura". Ciò nonostante, secondo Harrison una simile tecnologia non sarà disponibile almeno fino a PlayStation4. "Non è difficile immaginare una cosa del genere oggi, ma per realizzarla ci vorrebbe un supercomputer". Quanto si era detto che dovrebbe essere potente il Cell?

EyeToy potrebbe diventare uno standard con le prossime generazioni di PlayStation. Una prospettiva interessante per un periferica che in molti davano per inutile

Climax si prepara per la prossima generazione

La casa britannica è già pronta a sviluppare i videogiochi di prossima generazione

La software house inglese autrice di *MotoGP* per Xbox ha annunciato di aver già preparato il kit di sviluppo proprietario per le console di prossima generazione. Blimey 2 è stato creato dal Core Technology Group (CTG) della società allo scopo di sostituire l'attuale Blimey 1, una tecnologia pensata per ridurre i tempi di sviluppo di progetti multipiattaforma, già impiegata con successo in titoli come *MotoGP*, *The Italian Job: LA Heist* e *Rally Fusion*.

Frapponendosi tra il gioco e l'hardware a cui si intende adattarlo, Blimey riduce notevolmente la quantità di codice che è necessario riscrivere per ogni console. Oltre ad accelerare il processo di sviluppo, Blimey permette di creare mondi, oggetti e IA compatibili con tutti i formati e di applicare effetti grafici specifici a seconda dell'hardware su cui andranno portati.

MotoGP è stato sviluppato con il motore Blimey 1, ora rimpiazzato dal successore per la futura generazione di hardware

Vincitore della prestigiosa Grand Prix Award nel corso di una recente manifestazione organizzata dal periodico specializzato Develop, Climax è il primo sviluppatore ad annunciare pubblicamente i preparativi per le console di prossima generazione. Una delle ragioni per cui Climax è stata in grado di eludere la crisi che interessa la scena degli sviluppatori indipendenti europei è il fatto che la società sia riuscita a svolgere lavori su commissione che le hanno permesso di finanziare i suoi progetti più ambiziosi. Una caratteristica destinata a rispecchiarsi nel Blimey 2.

Prevedibilmente, il nuovo motore è stato migliorato in preparazione di PS3, Xbox2 e PSP. Fra le caratteristiche annunciate si segnalano: un avanzato sistema particellare e di animazione dei personaggi, effetti a tutto schermo come motion blur e sfocatura degli elementi in secondo piano, rendering a quattro passaggi ottimizzato che permette una migliore resa di environment mapping, con algoritmi di rifrazioni speculare e di generazione di graffi e danni, sofisticate routine di manipolazione del suono e il pieno supporto dell'online per tutte le piattaforme grazie all'inclusione delle API di Gamespy, Xbox Live e SCE-RT. Dulcis in fundo, Blimey 2 include algoritmi di IA specificatamente pensati per i racing game e le librerie DYNE2 per la fisica comportamentale.

Specifiche Blimey 2
- 4 pass renderer: 12 milioni poligoni/sec
- Sprite renderer: 6 milioni sprite/sec
- Terrain renderer: 10 milioni poligoni/sec
- 12MB di texture per frame
- Pieno supporto dei pixel e vertex shader
- Centinaia di oggetti interattivi per scena
- 32 giocatori online

"Blimey 2 è più potente, più flessibile e, cosa più importante, ci assicura la leadership rispetto ai nostri concorrenti", dichiara **Karl Jeffery**, CEO di Climax. "Stiamo già sviluppando giochi che usano il Blimey 2 e siamo pronti a lavorare su PS3, Xbox2, PSP e su qualsiasi altra piattaforma di prossima generazione".

BREVI

Per un pugno di dollari
Red Dead Revolver è ancora vivo. Dopo l'improvvisa cancellazione annunciata diversi mesi fa, lo sviluppo del progetto originariamente in corso presso la sede americana di Capcom è stato dirottato verso gli studi di Rockstar San Diego a seguito dell'acquisizione del progetto da parte della casa di *GTAIII*. *Red Dead Revolver* è uno sparatutto in terza persona ispirato alla cinematografia 'spaghetti western' di Sergio Leone e graziato dal sottofondo musicale ad opera di Ennio Morricone (almeno all'epoca dei lavori sotto etichetta Capcom). L'uscita del gioco è ora prevista per la prossima primavera in versione Xbox e PS2.

Soccer for 22
PAM Entertainment, il team di sviluppo francese responsabile dell'eccellente simulazione tennistica *Top Spin* (cfr. **VG**004), ha annunciato di essere al lavoro sul seguito già da diverso tempo. Il titolo verrà probabilmente mostrato per la prima volta nel corso del prossimo E3, mentre l'uscita è prevista per la fine dell'anno. Ma la notizia più intrigante è che il medesimo team è al lavoro su un seconda simulazione sportiva, stavolta calcistica, sempre per Xbox. Stando alle prime indiscrezioni, il gioco dovrebbe sfruttare il servizio Xbox Live per consentire a ben 22 utenti di prendere parte alle competizioni in rete, ognuno nei panni del rispettivo calciatore. Se PAM Entertainment riuscirà a ribadire il suo talento anche nell'ambito del calcio simulato, Konami potrebbe avere un concorrente in più da temere. Per tacere delle positive ripercussioni sulle vendite di Xbox in Europa.

Mercato impenetrabile

Gli ultimi dati diffusi da CESA vedono il Giappone sempre meno propenso ad aprirsi alla cultura videoludica occidentale

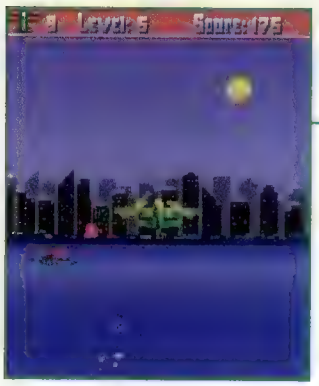
La Computer Entertainment Supplier's Association, l'ente organizzativo del Tokyo Game Show, ha diffuso i risultati di un sondaggio condotto su un campione di 1000 visitatori selezionati nel corso dell'ultimo giorno della fiera nipponica. Sebbene l'esito della ricerca ribadisca alcuni luoghi comuni associati al mercato giapponese, CESA fa notare che l'appartenenza degli interpellati alla ristretta schiera degli hardcore gamer impedisce di estendere i risultati dell'indagine alla popolazione giapponese tout court. Per un resoconto più eterogeneo si dovranno attendere i dati raccolti da un campione più ampio che verranno pubblicati la prossima estate nel '2004 Games White Paper'. Ciononostante, quanto diffuso fino ad oggi non infonde ottimismo.

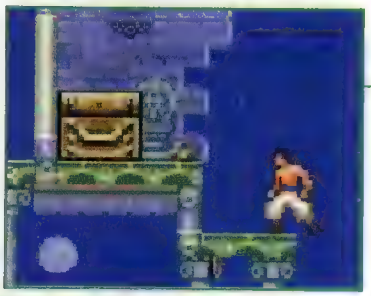
I dati più significativi (consultabili all'indirizzo www.cesa.or.jp) riguardano il tasso di penetrazione dei vari sistemi di intrattenimento elettronico nonché i generi videoludici preferiti dagli appassionati giapponesi. Poco sorprendentemente, il sistema Sony è nelle case del 79% degli intervistati, seguito da PSone e PlayStation (il vecchio modello) con il 62%, da GameCube con il 58%, da Game Boy Advance (inclusa la versione SP) con il 56% e dal sistema Microsoft con il 10%. Secondo i risultati di CESA, Xbox è attualmente diffuso ancor meno di console fuori produzione come Super NES, Game Boy Color, Nintendo 64 e Dreamcast, ciascuna al di sopra del 10%.

Microsoft può tirare un timido sospiro di sollievo alla lettura dei dati relativi alle console che gli intervistati sono propensi ad acquistare in futuro. Xbox supera PlayStation2 con il 17% dei favori contro il 13%, ma entrambe subiscono la preferenza verso GameCube, con il 27% degli interpellati interessato ad affiancarne un esemplare al sistema attualmente posseduto.

In materia di software, il genere videoludico preferito dagli otaku nipponici resta il gioco di ruolo con un granitico 39% di preferenze, seguito a grande distanza da un 7% di estimatori dei giochi strategici. Lo sparatutto in prima persona si riconferma genere tabù nel paese del Sol Levante con un misero 1%.

I dati sul software e le scarse performance di Xbox confermano il generale disinteresse dei giocatori nipponici verso le produzioni di matrice occidentale, un disinteresse ribadito dal numero di intervistati in possesso di software 'straniero', solo l'1%, ed aggravato dalla percentuale di utenti intenzionati ad acquistarne qualche esemplare in futuro. Appena il 4%.





mobile gaming

Sky Fighter

Dopo l'attacco a sorpresa contro Pearl Harbor, il governo degli Stati Uniti apprende dell'esistenza di una micidiale arma di distruzione di massa che il Giappone intende utilizzare per mettere fine alla Seconda Guerra Mondiale. *Sky Fighter* pone ai comandi di un aereo dell'epoca in una missione solitaria contro le forze armate nipponiche per impedire il verificarsi di una simile eventualità.

Il gioco si sviluppa come uno shoot'em up puro e semplice, un surrogato del vecchio *After Burner* di Sega. Inquadratura da dietro l'aereo, il giocatore è chiamato ad affrontare le forze ostili che dal cielo e dal marre tentano di abbatterlo. Curiosamente (o forse per evitare di distruggere la tastiera del cellulare) il gioco prevede il fuoco automatico, senza possibilità di scelta per chi intende optare per lo sparo manuale, ragion per cui al giocatore basta semplicemente orientare il velivolo verso i nemici che intende eliminare.

Sebbene divertente sulle prime, l'azione di gioco non offre alcuna variazione degna di nota. Pochi nemici e assoluta assenza di power-up dimostrano che nessuno sforzo è stato fatto per offrire gratificazioni diverse da quelle derivanti dallo sterminio indiscriminato. Pienamente positivo, invece, il bilancio della realizzazione grafica, apprezzabile soprattutto sui telefoni della serie 40, che raramente hanno offerto un simile spettacolo di colori, esplosioni e sprite zoomanti. Ma, naturalmente, questo non può bastare a risollevare il giudizio su quello che resta poco più di un tiro al piattello.

Sviluppatore
Electronicum Plus
Indirizzo Web
www.shamrock-games.ru
Telefoni Compatibili
Nokia serie 40 e 60
Multiplayer
No

Prince of Persia: The Sands of Time

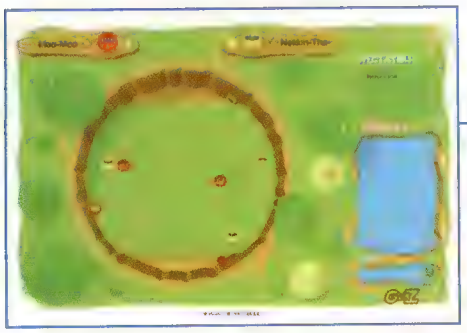
Prince of Persia: The Sands of Time rientra certamente tra i giochi più apprezzati del 2003. Difficilmente si sarebbe potuto celebrare in modo migliore il ritorno sulle scene di uno dei titoli più significativi della storia del videogioco. La trasposizione per cellulare non solo si conferma in linea con gli standard qualitativi della versione per console, ma riesce addirittura ad essere qualcosa di più, forse il miglior action game attualmente disponibile per il mercato wireless.

Lungo sei livelli immersi nell'atmosfera magica dell'antico Oriente, un principe affronta pericoli di ogni genere per la salvezza del suo popolo. Nel processo di conversione, Gameloft ha optato per la classica impostazione bidimensionale dei primi due episodi della serie. Il giocatore accompagna il principe lungo scenari composti in larga parte da stanze e corridoi pensati per mettere alla prova le sue doti atletiche. I pericoli più insidiosi sono rappresentati dagli spuntoni che schizzano improvvisamente dalle pareti e da altri oggetti letali da evitare con prontezza di riflessi.

Tra la risoluzione di un enigma e l'altro (perlopiù basati sullo spostamento di leve e casse), non mancano i combattimenti all'arma bianca contro le guardie che di tanto in tanto sbarrano il passo al protagonista. La formula di gioco, come evidente, resta così la classica, ma sempre avvincente miscela di piattaforme, rompicapo e combattimento, alla quale Gameloft rende onore con una realizzazione tecnica a dir poco favolosa, riconfermandosi come uno dei più importanti sviluppatori di videogiochi per cellulare. Imperativo.

Sviluppatore
Gameloft
Indirizzo Web
www.gameloft.com
Telefoni Compatibili
3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7650, N-Gage, Sagem My-V65, Sharp GX 10, Sharp GX 20
Multiplayer
No

flash gaming



Globulos

Il biliardo che incontra il calcio che incontra la tecnologia Flash. Oltre ad una sottile atmosfera da suicidio di massa in stile *Lemmings*. Questo è *Globulos*. Il gioco dei francesi GlobZ si è imposto negli ultimi mesi come una delle più appassionanti esperienze ludiche in Flash. Il concetto alla base è molto semplice: i tre minigiochi mettono ognuno dei due giocatori ai comandi di tre Globulos, dei piccoli esseri di forma sferico-gommosa in grado di rimbalzare contro i bordi del campo e tra di loro. Lo scopo è mandare i Globulos avversari nelle buche presenti nel terreno di gioco (modalità Arena), far attraversare ai propri Globulos alcune porte prima dell'avversario (modalità Croquet) o utilizzarli per spedire in rete una palla (modalità Ball).

I movimenti dei Globulos si basano su un semplice ma illuminante sistema di azione contemporanea. Il giocatore ha alcuni secondi di tempo per impostare direzione e potenza di movimento di ogni Globulos, trascinando con il mouse una piccola freccia che origina dal centro di ogni esserino. Allo scadere del tempo, le azioni vengono eseguite tutte in contemporanea. L'azione, da questo punto di vista, è paragonabile a un biliardo gommoso in cui vengano lanciate nello stesso momento sei palle. Se da una parte è quasi impossibile prevedere gli esiti di ogni singolo tiro, dall'altra il sistema introduce una straordinaria componente strategico-psicologica che costringe costantemente a muovere i propri Globulos in funzione delle mosse presunte dell'avversario. Nonostante a volte la variabile fortuna abbia troppo peso, *Globulos* rimane un gioco da provare, anche solo per intravedere le potenzialità dei giochi multiplayer in Flash.

Sviluppatore
GlobZ (www.globz.net)
Indirizzo Web
www.globulos.com
Multiplayer
2

Pocketful of Stars

Qual è l'ultimo gioco assolutamente non violento che ricordate di aver giocato? La domanda rischia di mettere in imbarazzo, visto che la maggior parte dei videogiochi in commercio hanno, in un modo o nell'altro, una componente violenta. Non perché non possano esistere altri tipi di videogiochi, ma perché il pubblico chiede azione, e gli sviluppatori seguono in genere questi dettami.

Pocketful of Stars fa parte della serie di videogiochi Orisinal (orisinal.com) e non ha nessuna ambizione commerciale. Questo significa che non ha nessun obbligo di seguire le tendenze. Una bambina cammina sulla superficie di un lago ghiacciato. Cliccando su di lei si riempie una barra. Rilasciando il tasto del mouse la bambina salta, con una forza proporzionale al riempimento della barra. Quando la bambina torna a terra la forza del suo salto agisce da catapulta: il riflesso della bambina, sul ghiaccio, viene lanciato verso la parte bassa dello schermo, in direzione del riflesso del cielo stellato. Lo scopo del gioco è raccogliere quante più stelle possibile entro lo scadere del tempo, esteso di venti secondi ogni cinquecento punti. Tutto qui. *Pocketful of Stars* punta tutto sul minimalismo della meccanica di gioco e sull'atmosfera. Sottolineata da una musica da carillon, la grafica è quanto di più tenue e semplice si possa immaginare. La forza di *Pocketful of Stars* sta nell'essere un'esperienza ipnotica e originale. Forse un aumento progressivo della difficoltà avrebbe migliorato il bilanciamento del gioco, decisamente troppo facile. Ma la sensazione di unicità rimane. Di quanti altri giochi in commercio si può dire lo stesso?

Sviluppatore
Ferry Halim (ferryhalim.com)
Indirizzo Web
ferryhalim.com/orisinal/g2/stars.htm
Multiplayer
No

OUTER WORLDS

REPORTAGE

01

02

01 Pollice verde

Olanda: È certamente un'idea intrigante, quella di una società olandese che cerca di convincere **Videogiochi** a dedicarsi al giardinaggio per migliorare la sua attività ricreativa preferita. Ma **Videogiochi** difficilmente gradisce press release che cominciano con noiosi messaggi allarmistici. "Il gioco prolungato può causare perdita di concentrazione", recita il pezzo di carta e... hmm... di cosa si stava parlando? Ah sì, scusate, "e stress", aggiunge. Be', diavolo, non è fantastico? **Videogiochi** sta cercando di chiudere il numero che avete in mano, lavorando tutte le ore che Dio le concede, e ora si deve sorbire pure la lettura di uno stupido identikit di una stupida press release. Meraviglioso. "Se tu o il tuo piccolo videogiocatore non potete fare a meno di interagire con il piccolo schermo", prosegue il comunicato con un atteggiamento disgustosamente paternalistico, "esiste un modo per contrastarne gli effetti dannosi". Attenzione, le cose si fanno interessanti, dal momento che **Videogiochi** ha davvero bisogno di un po' di relax dopo settimane di duro lavoro in pieno periodo natalizio. (Oh, a proposito di 'relax'. Vi interesserà sapere che nel preview code di *Beyond Good & Evil*, lì dove c'è la saracinesca con i colori giamaicani nel garage di Mammago, c'era anche il disegno di una gigantesca foglia di marijuana. Nella versione retail pare se la siano 'fumata'. Oh come sei politically correct Ubisoft.)

Apparentemente, "una ricerca condotta in Olanda ha dimostrato che la presenza di piante nell'ambiente lavorativo riduce lo stress e stimola la creatività. In breve, ci sentiamo meglio fra le piante, e loro ci aiutano a migliorare le nostre performance". Be', **Videogiochi** non ricorda di aver visto neanche una pianta di basilico negli studi di Guerrilla. Eppure *Killzone* sembra il risultato di un ambiente lavorativo che "stimola la creatività". Ma, ripensandoci bene, non tutte le piante stimolano la creatività allo stesso modo. Maggiori informazioni all'indirizzo: www.plantsforpeople.org

02 The X Place

Giappone: In occasione del ventesimo anniversario dal lancio in Giappone del Family Computer (NES in Occidente), è stata organizzata una retrospettiva dal titolo Level X dedicata alla prima console Nintendo. Ospitata all'interno del Metropolitan Museum of Photography di Tokyo fino all'8 febbraio, consente di ammirare la completa collezione dei 1252 titoli prodotti per Famicom, esposti con le loro confezioni originali. Particolarmente ricca anche la sezione hardware che include tutte le varianti della console assieme ad ogni periferica prodotta da Nintendo. Non mancano svariati pezzi unici e curiosità quali dei disegni preparatori di *Donkey Kong* oppure l'ultimo Famicom sfornato dalle linee di produzione. Sebbene consacrata principalmente al Family Computer, la mostra accoglie diversi allestimenti dedicati ad altri sistemi. Di particolare interesse una parete 'attrezzata' con tutte le console prodotte fino ad oggi. In ognuna di esse è stato inserito un gioco di baseball (sport nazionale giapponese) in modo da offrire una dimostrazione dell'evoluzione delle capacità tecniche delle console comprensibile anche al pubblico di massa. All'interno del salone espositivo trovano inoltre posto una serie di monitor in cui sono riprodotte delle interviste ai personaggi simbolo dell'industria videoludica giapponese, tra cui Shigeru Miyamoto, Yuji Naka e Hideo Kojima.

03 Super Mario Bros Rush!!

Giappone: *Super Mario Bros 3* non è un gioco facile. È un gioco brillante, certo, ma dannatamente tosto. **Videogiochi** non ci gioca da un po' (come si deve almeno, nella sua edizione originale per NES), ma immagina ci voglia diverso tempo per completarlo. Il suo sogno, ovviamente, è finirlo nel più breve tempo possibile, correndo da sinistra a destra tesa verso il traguardo, saltando da una piattaforma all'altra, da un nemico all'altro, senza fermarsi un secondo. Senza mai esitare davanti ad una voragine o ad un nemico in arrivo. E recuperando vite extra lungo il cammino come se stessero per andare fuori moda. L'ambizione è quella di prendere fiato e cominciare a saettare per il gioco mostrando un automatismo e una precisione raggelanti. E giungere al finale il 11 minuti. Quindi diffondere su Internet un filmato dell'impresa per far piangere di invida tutta la comunità. Non succederà mai, ma sognare non costa niente. Andate su http://soramimi.egoism.jp.

04 NUON-X

Stati Uniti: A causa dello scarso successo ottenuto dalla tecnologia Nuon (basta vedere la selva di punti interrogativi che vi è appena sbocciata in testa), poche persone hanno potuto provare il meraviglioso *Tempest 3K* di Jeff Minter. E anche coloro che per puro caso si ritrovano con un lettore DVD "Nuon enhanced", con ogni probabilità non sanno nemmeno che ci si può videogiocare, dal momento che è sprovvisto di porte per controller. Ma grazie all'operato dell'hacker Rarko Jovicic, è adesso possibile aggiungere le porte in questione sul lettore DVD Smasung N505 con qualche saldatura. Ed un espianto. Dal momento che il design delle porte controller di Nuon è unico, chi volesse upgradare il proprio N505 dovrà prima rintracciare un modello precedente, il Samsung N501, provvisto di dette porte, e stappargliele con gioia. Un modo più semplice per godere dell'opera di Minter è procurarsi il nuovo emulatore di Nuon per PC. Il software fa girare (tecnicamente) solo giochi in versione retail (non facili da trovare al di fuori di eBay), ma a una velocità che li rende praticamente ingiocabili. È comunque un inizio, e **Videogiochi** continuerà a seguirne gli sviluppi con interesse. Per informazioni sia sulla modifica che sull'emulatore non c'è fonte migliore di www.nuon-dome.com.

cut & paste

"Quello che cerchiamo di fare è invitare un vasto gruppo di giornalisti europei negli studi per vedere il gioco. Il gruppo è solitamente di oltre 30 persone, tra francesi, tedeschi, spagnoli e altri. Abbiamo anche avuto giornalisti russi. Facciamo fare loro un giro degli studi e facciamo veder loro il gioco. Questo li coinvolge nell'esperienza di realizzazione del gioco, così vanno via e scrivono ottime cose su di noi"

Stuart Turner, direttore europeo PR Sony

"Meglio che continui con la PlayStation, anche se così non consuma le palline"

Jean Reno, dal film 'Wasabi', rivolto al capo della yakuza intento a giocare a golf

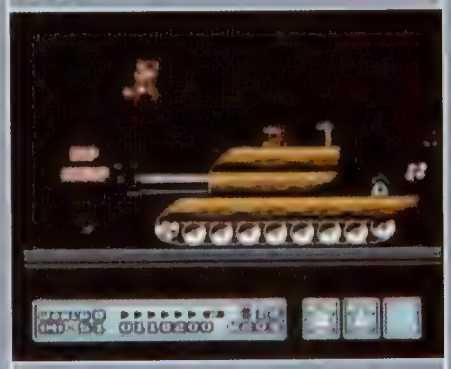
"Se la vita non offre un gioco che valga la pena di giocare, allora inventane uno nuovo"

Anthony J. D'Angelo, dal 'The College Blue Book'

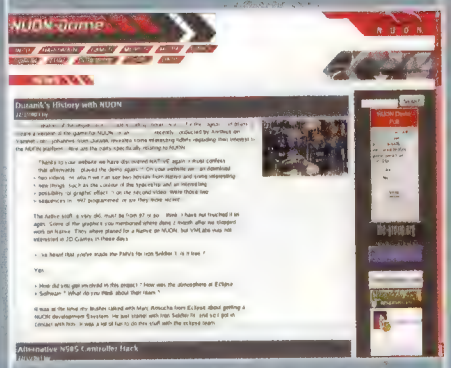
"Solo 3 cose non cerco nei videogames: l'amore, la famiglia e il lavoro. Spero di essere un buon esempio"

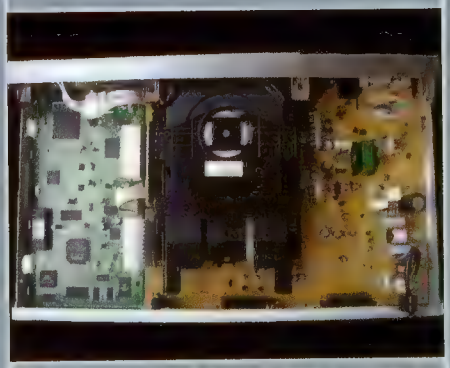
Da un forum di videogioch

03



04

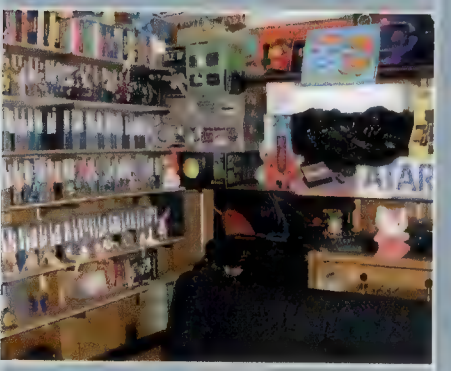




05

06

07



05 PixelBlocks

Stati Uniti: L'epoca d'oro dello sprite-design è ormai tramontata, ma ciò non vuol dire che non possa essere un hobby per coloro che non vorrebbero aver mai abbandonato gli anni ottanta. PixelBlocks è una società californiana che produce piccoli cubetti di plastica simili allo strumento principale dei game designer di un tempo. Disponibili in vari colori e gradazioni, questi blocchi possono essere combinati incastrandoli lungo i bordi, permettendo all'artista di produrre manufatti bidimensionali che ricordano gli amati sprite di un tempo. Come prova il modello di Horace realizzato da **Videogiochi** (vedi p.129 per un confronto), è addirittura possibile fare il 'grande salto' nel 3D, ma è probabile che molti degli appassionati preferiscano rispettare un'estetica più classica. I PixelBlocks sono attualmente disponibili solo nei negozi americani, ma è possibile ordinali online passando per il sito www.pixelblocks.com.

06 GameSkinz

Stati Uniti: "Se sei un giocatore appassionato, o semplicemente ti fanno male le dita dopo una sezione intensa di gioco, allora questi guanti fanno per te", dichiara il presidente di GameSkinz, Kevin McManis (aveva ragione J. Roland quando affermava che "il destino di un uomo è scritto nel suo nome"). Secondo il comunicato ufficiale, i VideoGame Gloves "ti aiutano realmente a migliorare le tue performace, e contemporaneamente proteggono le tue mani". I guanti a tre dita fabbricati da GameSkinz sono in lycra, leggeri, facili da indossare, e montano sottili strati di gomma su ogni polpastrello e nel palmo della mano per garantire una perfetta tenuta del controller anche nelle situazioni più stimolanti per le ghiandole sudoripare. E se mai il sudore dovesse rischiare di far sgusciare la mano fuori dal guanto, nessuna paura: una cinghietta di feltro all'altezza del polso permette di strozzarvi il tunnel carpale con la pressione desiderata. I VideoGame Gloves sono attualmente lo strumento di cui ogni recensore di **Videogiochi** deve disporre se vuole rispettare i feroci ritmi produttivi a cui è sottoposto. Del resto, basta riascoltare McManis per rendersi conto che i suoi guanti sono pensati proprio per lo staff di **Videogiochi**: "Se sei dedito ad intense sessioni di gioco, non c'è niente di meglio di questi guanti. Sarai in grado di giocare più a lungo e più duramente senza sentire alcun dolore alle mani o alle dita". Per ulteriori informazioni, digitate www.videogamegloves.com in meno di tre secondi nel vostro browser. **Videogiochi** ci riesce con una mano sola. E senza guanti.

07 Cameretta definitiva

Mondo: Gli esseri umani adorano mettersi in competizione ogni qual volta ne hanno l'opportunità. Pensate, anche quando sono sotto la doccia, negli spogliatoi di un campo da calcetto. Il videogiocatore non fa eccezione, ma alla sfida genitali-centrica preferisce la sfida cameretta-centrica. La prova è nelle pagine del sito www.digitpress.com, nella sezione 'Game Rooms', dove centinaia di videogiocatori espongono fotografie della propria alcova del piacere digitale con tutta la mercanzia del caso in bella mostra. Chiunque può partecipare inviando almeno tre fotografie all'indirizzo email indicato sul sito, ma sappiate che avete poche speranze di primeggiare. A meno che la vostra stanza non somigli alla 'Room of Doom' che trovate all'indirizzo www.vidgame.net/room/room.htm.

OUTER WORLDS
MEDIA

08 Rules of Play

Monumentale. Per usare un cliché, l'opera di Zimmerman e Salen è la Bibbia del game design. Pensato per un pubblico colto, interessato più alla filosofia del ludico che al processo di creazione e programmazione in quanto tale, 'Rules of Play' investiga a fondo la dimensione socio-culturale del gioco (e non solo del *videogioco*). Gli autori introducono un modello teorico unificato che ha l'ambizione di spiegare le dinamiche ludiche tout court e di chiarire concetti spesso fraintesi come "immersività", "design" e "interattività". Attraverso diciotto schemi interpretativi, Salen e Zimmerman spiegano la teoria e prassi dei giochi attraverso una rilettura creativa delle teorie di Huizinga (cerchio magico in primis), Bernard Suits e Roger Callois. Il libro è articolato in tre macro sezioni: "RULES", "PLAY" e "CULTURE" che corrispondono alla tripartizione del fenomeno ludico in oggetto che è, al tempo stesso, formale, sociale e culturale. L'analisi si serve di strumenti teorici sviluppati in campi assai eterogenei, dall'antropologia alla sociologia, dai new media studies alla matematica. L'opera è arricchita/alleggerita dai contributi di game designer come Reiner Knizia (celebre autore di giochi in scatola), Richard Garfield (creatore di *Magic the Gathering*) e altri ancora (Kira Snyder, Frank Lantz etc). Nonostante la mole (650 pagine circa), 'Rules of Play' si legge e si rilegge senza fatica. A metà tra il saggio ed il manuale, l'ultima proposta di MIT Press rappresenta il punto di partenza per capire il fenomeno dei game studies. La lingua (il saggio è in inglese), il prezzo (50 dollari) e la prosa densa potrebbero scoraggiare i più. Anche per questo, **Videogiochi** invoca sin d'ora una versione italiana.

09 Shenmue Orchestra Version

Tutto si può dire di *Shenmue*, ma non che non sia stato un videogioco coraggioso. Il suo fallimento commerciale, in un certo senso, ne è la prova. Ma se c'è un aspetto che quasi tutti hanno lodato del titolo Sega è stata la musica. La versione orchestrale della colonna sonora, eseguita dalla Kanagawa Philharmonic e dalla Shenmue Orchestra, evidenzia la sua classicità già al primo ascolto. Nonostante uno dei brani sia cantato, l'atmosfera espressiva dell'intero CD ruota infatti intorno alla musica pura, con quasi nessuna concessione alla forma-canzone. Ma la classicità di 'Shenmue Orchestra Version' si ritrova anche nella qualità stessa della musica. Lo stile, perfettamente hollywoodiano (nel senso buono del termine), è caratterizzato da tutti gli elementi e gli strumenti normalmente associati alla musica del grande schermo: fiati, archi, melodie dall'ampio respiro e arrangiamenti curati con dedizione maniacale. A queste caratteristiche, tutto sommato non insolite (basti pensare alle colonne sonore della serie *Medal of Honor*), si aggiunge però l'elemento inedito delle influenze orientali. Non solo alcuni strumenti utilizzati appartengono alla tradizione orientale, ma nelle melodie non è difficile riconoscere alcuni passaggi assolutamente inaspettati per un ascoltatore occidentale. Un elemento che non stona in un contesto tradizionale come le colonne sonore di stampo cinematografico, che sottolinea il talento di compositori e musicisti, e che ha permesso di donare alle musiche una buona compattezza. In definitiva, 'Shenmue Orchestra Version' può essere definita un'opera perfetta per gli estimatori del gioco di Yu Suzuki e delle colonne sonore tout court.

Si ringrazia Console & Mania, Palermo (danpatt@tin.it) per avere fornito il CD.

08

Autori: Eric Zimmerman e Katie Salen
Editore: MIT Press
Prezzo: $50

09

Autori: Vari
Editore: Polygram
Anno: 1999
Note: 1 CD - 14 tracce

10

Nome: **ZX Spectrum Games**
URL: **http://zxspectrum.cjb.net**

Quando si parla di design, **Videogiochi** è dell'idea che semplice sia meglio. Evidentemente, deve pensarla allo stesso modo anche Jan Bobrowski, la cui web page dedicata ai giochi per ZX Spectrum è elegante nella sua semplicità. Non offre una storia dettagliata sui giochi per il sistema Sinclair né una retrospettiva su quel periodo. Non getta le basi per la maturazione di una comunità di appassionati né propone analisi di sorta. Offre solo la possibilità di giocare ai migliori giochi per Spectrum attraverso un emulatore basato su Java, il Jasper. Niente news, niente pop up, niente banner pubblicitari, niente aggiornamenti: solo il browser, *Jet Pac* e tu. Ed è così che dovrebbe essere perché sì, semplice è meglio.

11

Giappone: Se serve una prova sulla superiorità del Giappone in materia di titolazione dei videogiochi, è sufficiente poggiare lo sguardo sul titolo dell'ultimo *Wild Arms: Wild Arms Alter Code F.* Magnifico.

Il logo di PS2 fa la sua solita comparsa. Quindi parte un sottofondo musicale alla Ennio Morricone

Lo schermo si riempie di immagini raffiguranti cowboy suonatori di banjo e armati di torce...

... che intimoriscono una bambina stretta alla rispettive madre. Si legge il terrore nei suoi occhi

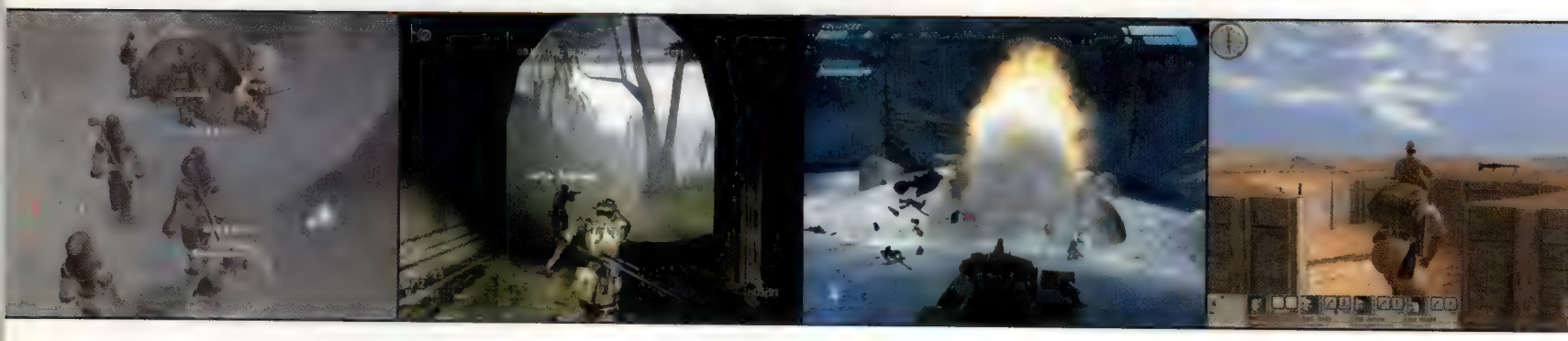
Fortunatamente, poco prima che la tensione diventi insopportabile, si finisce nel gioco

Centinaia di "uomini delle terre selvagge" attendono il loro turno per traumatizzare i bambini

online life

cronache dalla rete

L'online gaming è luogo di nuove esperienze. Chi volesse condividere le proprie con i lettori di **Videogiochi** può inviare un breve racconto (massimo 1800 caratteri, spazi inclusi) all'indirizzo email **videogiochi@futuremediaitaly.it** specificando "Online Life" nell'oggetto



Final Fantasy XI [PC]

Settimane fa Norejaje chiese il mio aiuto. Come poter rifiutare? Il compito mio (e dei miei compagni) consisteva nell'indagare su strani eventi all'interno delle oscure cave di Ordelle. Nessuno avrebbe mai potuto immaginare cosa ci saremmo trovati davanti. Scesa dal mio fido chocobo, mi fu indicata la via da una guardia. Non fu facile penetrare gli cunicoli infestati dai mostri, ma grazie ai miei uomini riuscii a raggiungere illesa l'angolo più remoto delle grotte. Lì notai una stalagmite circondata da uno strano bagliore. Ma non sembrava un fenomeno naturale. Mentre mi avvicinavo per indagare, mi resi conto di essere caduta in trappola. Un lamento incomprensibile risuonò per tutta caverna e davanti ai miei occhi cominciò a prendere forma qualcosa simile ad un Necroplasma. Ne avevo letto sui libri, ma non avrei mai immaginato di incontrarne uno! I miei due guerrieri di scorta agirono prontamente, ed in un attimo ingaggiarono in combattimento l'orribile creatura. Dovevamo restare uniti, o non avremmo mai sventato quella possente minaccia. Mi voltai e il mio grido echeggiò nella caverna richiamando il resto del gruppo. Unendo le nostre forze, riuscimmo a sconfiggere il nemico in pochi minuti, e potei così portare a termine l'incarico che mi era stato affidato. Uno dei miei, purtroppo, era perito in battaglia. Ma la mia angoscia durò solo pochi instanti. Un guaritore di passaggio resuscitò il mio compagno permettendoci di ricomporre il gruppo e di festeggiare tutti insieme la vittoria. Ancora oggi ringrazio la dea Altana per aver fatto in modo che sia andato tutto per il meglio. **Stefano 'Ethna' Zurlini**

SOCOM II U.S. Navy SEALs [PlayStation2]

Eravamo in tre, io e alcuni membri del mio clan, e ci stavamo allenando in Blizzard, quando entra in squadra un giocatore mai visto prima e fa: "Mi sentite?". E noi: "Forte e chiaro!", "sì sì", "perfettamente". E lui, ancora: "Oh, qualcuno mi sente?". E noi: "Ahia, ha problemi col microfono", "eh già", "eh sì", "ma chi hosta?", "che c'entra? Noi comunichiamo tranquillamente. Sarà un problema suo", "ah giusto". Dopo un po' cominciammo a sentire: "Team, all'attacco!". "Ma chi è?", chiedo. "È il tizio di prima", mi risponde qualcuno. "Ancora lui? Ma che fa?". Poi continua: "Team, coprimi!", dopo un po': "Team, lanciare granata!". Il tempo di capire cosa stesse accadendo e sento i miei compagni sbudellarsi dalle risate. "Ma lo sentite?", dice uno, "ci sta dando i comandi come se fossimo le IA della modalità offline!". ROTFL carpiato collettivo. Piuttosto che uscire dal game o votare fuori il novellino continuammo a giocare per il solo gusto di ascoltarlo impartire disperati comandi a raffica, alcuni inventati di sana pianta. Giuro che avevo le lacrime agli occhi. Man mano che entrava gente nuova, l'ilarità si decuplicava. Alla fine eravamo al completo, ma nessuno di noi pensava più alla partita. **Francesco 'Killer-FB' Matarrese**

Halo: Combat Evolved [PC]

Durante una partita a Capture the Flag, ero appena tornato alla base con la bandiera avversaria e stavo attendendo che venisse recuperata la nostra dalle mani del nemico in modo da poter far punto. Mentre ero lì che aspettavo, arriva un tizio, mi osserva per qualche secondo, quindi prende a sparare, prima al suolo, vicino ai miei piedi, poi nel punto in cui avrei dovuto piazzare la bandiera. Evidentemente cercava di dirmi "ehi tu, metti la bandiera lì", ignaro del fatto che sarebbe stato inutile dal momento che il vessillo della nostra squadra non era ancora stata riscattato. Quindi stetti fermo e lo ignorai. Alla fine mi ha ucciso e fregato la bandiera per cercare di far punto. Ovviamente senza risultato. Per ripicca, appena rinato l'ho fatto saltare con una granata e mi sono ripreso la bandiera. Poi ho aspettato che rinascesse e l'ho ucciso una seconda volta colpendolo alle spalle con l'asta della bandiera. Si è scollegato... **Diego Cortese**

Hidden & Dangerous 2 [PC]

Dato che il supporto nativo della comunicazione vocale è una caratteristica rara nei titoli PC, l'euforia di poter parlare direttamente con gli altri partecipanti può giocare brutti scherzi, come ho potuto verificare durante la mia prima esperienza con la modalità deathmatch di *H&D2*. Entrato in una partita già avviata, sono stato accolto da un dialogo animato tra due giocatori esaltati per la possibilità di comunicare tra di loro. D'un tratto uno dei due ha avuto un'idea folgorante: sfruttare la comunicazione vocale per organizzare un perfetto gioco di squadra! Peccato che stessero giocando ad una modalità tutti contro tutti, dove i messaggi audio arrivano ad ogni partecipante. Ovviamente i loro avversari, me compreso, si sono ben guardati dall'avvertirli, approfittando delle loro precise indicazioni per eseguire centri prefetti rimanendo sotto adeguata copertura. Il tiro al piccione è durato diversi minuti, fino a che il membro più brillante della coppia non si è insospettito per l'abilità con cui i nemici prevedevano le sue mosse. **Raffaele Pinto**

Bitpower

www.bitpower.it

tutti i marchi sono dei loro rispettivi proprietari

Tutte le ultime novità.
Import e versioni limitate.
Accessori introvabili.
Rapidità e sicurezza.
Tutti i prodotti in magazzino.
Spedizioni a partire da 3 euro.
Tutta Italia e isole comprese.
Tracciamento dei pacchi.
Transazioni protette SSL 128 bit.
Riparazioni in sede.
Garanzie a norma di legge.

Spedizioni:

- Raccomandata
- Pacco Celere 1
- Posta Celere 1

Pagamenti:

- Contrassegno
- Bonifico
- Bollettino Pt
- Carte di Credito

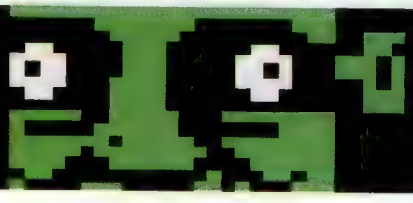
Ci trovi in:

Largo preneste 34
00176 ROMA
Tel 0627800067
bitpower@bitpower.it

Bitpower consiglia:

PROJECT Ring

www.project-ring.com
La voce alternativa sui videogiochi



BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Lezioni da un videogiocatore rinato

Recensire videogiochi è come lavorare in una fabbrica di cioccolato. E non mi riferisco al fatto che lo stipendio faccia schifo e che si diventi grassi e calvi col passare del tempo. È semplicemente che il troppo storpia: uno può essere anche il più grande fanatico del cioccolato al mondo, ma se ruba cioccolatini dalla catena di montaggio ogni santo giorno, finirà per esserne nauseato.

Sono passati otto mesi dall'ultima volta che ho recensito un videogioco per professione. Ho fatto questo lavoro a tempo pieno per oltre dieci anni, e solo quando ho smesso mi sono reso conto di quanto caro mi sia costato. Mi ci sono voluti quasi cinque mesi per tornare a divertirmi ancora coi videogiochi, e inizio solo ora a rimpiangere il fatto di non avere più un rifornimento costante di review code nella mia cassetta della posta. E mi sono dovuto adattare a vivere dall'altra parte della barricata, a non poter sfogare pubblicamente il mio malumore con l'autorità conferitami dal ruolo di recensore quando, tanto per fare un esempio, mi sono incazzato di fronte all'atroce IA di *Hidden & Dangerous 2*. Ho dovuto disimparare ad osservare ogni gioco da un punto di vista analitico ed imparare a divertirmi semplicemente giocandoci. O almeno a provarci, visto che alcuni titoli sembrano fatti apposta per far imbestialire i giocatori.

In ogni caso, l'anno appena trascorso è stato illuminante e la mia rinascita come videogiocatore mi ha insegnato delle lezioni importanti che adesso, nella mia incredibile magnanimità, voglio girare a voi, perché so che le troverete estremamente interessanti. E anche se così non fosse, fa niente: tanto mi pagano lo stesso. Spero.

LEZIONE 1: I GIOCHI COSTANO TROPPO.
Ok, questo lo sapevo anche prima e dato che tutti cacciamo circa 60 euro ogni volta che compriamo un gioco, è un'affermazione fottutamente scontata. Questo Natale ho dovuto comprare i giochi per i miei figli e, onestamente, mi sorprende che l'industria dei videogiochi sia ancora viva e vegeta, e che i consumatori non abbiano mai organizzato una marcia di protesta verso il castello di Baron Von Publisher armati di torce e forconi. Io di sicuro comprerei più giochi se fossero meno cari, rendendo di fatto inutili le solite lamentele del tipo "oooh, ma produrre un videogioco al giorno d'oggi è così caro, cercate di capirci e di starci vicini mentre ci asciughiamo le lacrime con queste banconote da 500 euro". Ma per favore.

LEZIONE 2: CI SI PUÒ DIVERTIRE GIOCANDO ONLINE. Quando recensivo giochi per lavoro, non mi sono mai immerso nel mare dell'online. Anzi, diciamo che ci ho pucciato solo un dito. D'accordo, qualcuno potrà dire che non stavo facendo il mio lavoro al meglio. Non m'interessa. Il fatto che ora debba pagare i giochi, unito alla loro brevità nella modalità single player, mi costringe a spremere al massimo ogni singolo titolo in modo che possa convincermi di aver speso decentemente i miei soldi. Di recente sono andato online per qualche deathmatch all'ultimo sangue e l'ho trovato deprimente e banale esattamente come mi sarei immaginato che fosse senza provarlo.

Nella mia prima partita, dopo neanche cinque minuti di gioco, è arrivato immancabile un insulto nei miei confronti: "6 1 culo". Ma Biffo può scrivere veloce, ragazzi miei. "No, TU sei un culo, brutto ignorante. Impara a scrivere decentemente". Sì, è proprio vero: ci si può divertire online.

LEZIONE 3: SO QUALI GENERI MI PIACCIONO E QUALI NO. Non sono più costretto a provare ogni tipo di gioco, quindi non ho la minima intenzione di giocare a quei generi che non mi piacciono. È difficile sforzarsi di provare entusiasmo di fronte a quello che sai essere il miglior gioco di strategia a turni di tutti i tempi quando detesti i giochi di strategia a turni. O le simulazioni di volo. O la maggior parte degli RPG giapponesi. O i giochi di guida. Datemi un gioco con un mitragliatore gigantesco o un platform decente, e io sono a posto. Probabilmente potrei fare a meno di comprare ogni singolo FPS che arriva sul mercato, ma per me è una droga. E questo ci porta alla…

LEZIONE 4: LE RECENSIONI SONO INUTILI. Chiunque preferisce certi generi rispetto ad altri. E questo vale anche per chi i giochi li recensisce. Come si può essere sicuri nel leggere una recensione che l'autore abbia un'opinione completamente imparziale e oggettiva del gioco che sta recensendo? È semplice: non si può, perché l'autore non ha un'opinione imparziale e oggettiva. Se è un appassionato del genere di gioco in questione potrebbe facilmente dargli un voto più alto di un altro redattore che non sia appassionato. Qualche anno fa pensavo che la parte più inutile delle riviste fosse quella delle anteprime. Adesso che posso giudicare dall'esterno, credo siano le recensioni.

Ho comprato *Knights of the Old Republic* basandomi sul parere favorevole di quelli che sono probabilmente redattori appassionati di RPG e mi sono lasciato convincere del fatto che fosse un RPG (anzi, meglio, un RPG di 'Guerre Stellari') che anche giocatori come il sottoscritto avrebbero potuto apprezzare. Non credo proprio. L'ho trovato pallosissimo e ho buttato oltre 60 euro per sollazzarmi con dialoghi insensati coi vari NPC. Spettacolo. Potevo semplicemente chiamare uno dei miei amici al telefono per avere lo stesso risultato.

LEZIONE 5: LE CONSOLE NON SONO TUTTE UGUALI. Quando chiedono a un giornalista di questo settore quale sia la console da comprare, la risposta è sempre del tipo: "Ognuna ha qualità differenti. Dipende da cosa cerchi". Ok, in un certo senso è vero. Ma quando mia sorella mi ha chiamato settimana scorsa per sapere quale console comprare a suo figlio, non ho esitato a rispondere "una PS2". Risparmiatevi pure di aprire un thread "**Videogiochi** è pro-Sony" perché, ve lo dico chiaramente, per me Sony può anche morire. Ma per PS2 è disponibile EyeToy e, credetemi, i bambini impazziscono nel vedersi alla tele mentre ballano come dei dementi.

"Ma quando mia sorella mi ha chiamato settimana scorsa per sapere quale console comprare a suo figlio, non ho esitato a rispondere 'una PlayStation2'"

LEZIONE 6: A PROPOSITO DI SONY, *DOG'S LIFE* È IL GIOCO PIÙ DIVERTENTE DI SEMPRE. Be', almeno da quando è uscito *The Sims*. Puoi fare la cacca, prenderla in bocca e lanciarla addosso alla gente. Strepitoso! Vorrei vedere qualcosa di simile in un gioco di *Mario*…

LEZIONE 7: LE GIORNATE SONO TROPPO CORTE. Magari sembrerà una contraddizione, visto che mi sono lamentato del fatto che i giochi non offrano abbastanza rispetto a quanto costano. Ciò nonostante ci sono una marea di titoli da giocare e se uno considera il lavoro, la famiglia, la televisione e le ore spese ad imparare a raccogliere la propria cacca, non rimane più molto tempo per i videogiochi. Che ne dite di giochi più corti e meno cari?

LEZIONE 8: QUESTA PAGINA È TROPPO CORTA. Dai, tanto che ve ne frega di leggere The First Place o The Neon Bible?

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

Leggendo riviste e siti specializzati, un articolo che appare con regolare frequenza è quello riguardante il declino dei videogiochi da sala. Il messaggio è fondamentalmente sempre lo stesso: l'industria dei coin-op sta andando a ramengo, le case produttrici faticano ad innovare un settore agonizzante, e proprietari e gestori preferiscono investire su videopoker e macchine mangiasoldi in genere. E sulla carta questa scelta non fa una grinza. In fondo sono coin-op anche quelli, no? Ma ovviamente non è la stessa cosa e, con ogni probabilità, non lo sarà mai più.

L'ultima migrazione di RedEye in Giappone, Paese che è sempre stato un'oasi del divertimento da sala nel deserto mondiale, è stata infatti a dir poco deprimente da questo punto di vista: sale giochi un tempo affollate e pulsanti di vita con le porte sprangate o ormai prossime al fallimento, piani su piani di slot, macchine a premi e cabinati senza monitor, qualche sparuto picchiaduro Capcom, Namco e Sega relegato nelle zone meno in vista, con otaku smanettoni, già ghettizzati dai propri coetanei, ormai ridotti al ruolo di adepti a una setta... E RedEye preferisce non addentrarsi nell'analisi dell'ormai decrepito AOU Show, fiera solo fino a qualche anno fa piena di vita e testimonianza della creatività dei game designer del Sol Levante. Diciamo solo che l'AOU Show ha ormai così poca importanza che i corrispondenti nipponici delle testate occidentali lo snobbano tranquillamente. "Non vale nemmeno i 4 euro di biglietto necessari per arrivare al Big Site", ha dichiarato a RedEye con estrema amarezza **Cristophe Kagotani**, inviato di Edge.

L'autore di questa rubrica si lascia prendere dalla nostalgia e ripensa a come i coin-op abbiano accompagnato da sempre la sua esistenza: le prime partite al bar del quartiere, le monete rubate ai genitori per una partita in più a *Gyruss*, lo sgomento di fronte a *Dragon's Lair*, le epiche sfide a *Sega Rally*, l'ammirazione per Maurizio Miccoli, Gabrio Secco e tutti i personaggi storici che dalle pagine di Videogiochi (*the prequel*) dominavano in lungo e in largo gli elenchi degli high-scores di giochi che avrebbero fatto la storia... Sembra passato un secolo. Anzi, è passato un secolo. La realtà è che i coin-op sono in una fase di declino ormai irreversibile. Ma mettendo per un momento da parte la nostalgia per momenti che saranno comunque irripetibili, l'esperienza elargita da quel tipo di divertimento videoludico potrebbe essere ben presto ricatturata da un altro tipo di giochi facilmente accessibili dal grande pubblico: quelli fruibili mediante la televisione digitale.

In Italia i servizi interattivi offerti da Sky sono ancora piuttosto primitivi e limitati a qualche opzione audio/video nelle partite di calcio supportate da Sky Sport Active, ma nelle nazioni con una tradizione più forte in questo settore (leggi: Regno Unito) è possibile da tempo usufruire, a pagamento, di una serie di opzioni che comprendono per l'appunto dei semplici videogiochi. Agli utenti viene addebitata sulla bolletta telefonica una piccola cifra per ogni partita (i decoder sono interfacciati alla linea telefonica che, all'occorrenza, si collega a un servizio paragonabile al nostro 166) e parte dell'adrenalina viene probabilmente anche da quello, ovvero dalla consapevolezza che prolungando il più possibile la propria partita sia possibile 'sfruttare' al massimo i propri soldi, proprio come accadeva in passato con i coin-op.

Ma il motivo principale di divertimento proviene dal dover misurare la propria abilità, ovverosia il proprio punteggio, con quella degli altri utenti, proprio come in sala giochi. Una sensazione simile a quella offerta da Xbox Live, con la sola differenza che il servizio online di Microsoft è fruito unicamente dai videogiocatori esperti, una percentuale di persone esigua se raffrontata a quella in possesso di un decoder digitale.

Pensateci bene. Questo è mass market. Al potenziale giocatore non è richiesto alcun investimento economico, se non quello della partita singola, proprio come in sala giochi. E chi è il potenziale fruitore dei giochi offerti dalla TV interattiva? Persone che ci dedicano giusto una manciata di minuti, anziché gran parte del proprio tempo libero. Esattamente come in sala giochi.

L'ultimo paragrafo avrà probabilmente fatto storcere il naso al lettore di **Videogiochi**. Quanti possessori di due o tre console, ossessionati dalla tecnologia, hanno già messo i servizi ludici offerti dalla TV interattiva nella propria lista nera, perché poco interessanti? Fatemi vedere. Tre, quattro... Dieci, undici, venti... Anche tu la in fondo? Sì, tu, quello dietro al tizio con le dita nel naso. Ok, ventuno, ventidue... Vabbé, praticamente tutti. E non è una sorpresa: queste baracche digitali hanno una briciola della potenza a cui sono ormai abituati i possessori di PlayStation2, Xbox e GameCube.

Ma ragioniamo un secondo. Non credete che alla base di tutto quello che cerchiamo come pionieri del videogioco ci sia l'eccitazione per la novità e l'esaltazione nell'essere testimoni dell'innovazione per la prima volta? E siete davvero così accecati dalla tecnologia da pensare che questa innovazione possa derivare unicamente da processori sempre più veloci e un numero di poligoni costantemente in crescita?

REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Videogiochi per tutti

RedEye pensa di sì, ma con ogni probabilità anche RedEye dentro di sé ha la medesima convinzione. Ciò nonostante, magari, qualche game designer, in qualche ufficio sperduto, sta pensando a un gioco per la TV interattiva che catturerà la vostra attenzione. Non è un'ipotesi così remota in fondo:

"Chi è il potenziale fruitore dei giochi offerti dalla TV interattiva? Persone che ci dedicano giusto una manciata di minuti. Esattamente come in sala giochi"

sempre più sviluppatori e publisher stanno costantemente monitorando il mercato in cerca di fonti di guadagno alternative a quelle garantite dalle 'solite' console e, soprattutto, in cerca del potenziale economico garantito da un pubblico ampio come quello dei casual gamer. Credete sia impossibile? E perché mai? In fondo si tratterebbe solo di un ritorno al passato: quando i coin-op prosperavano e ogni bar che si rispettasse aveva il proprio cabinato bello zeppo di 200 lire, quando i videogiochi erano disponibili al grande pubblico, erano alla portata di tutti. Le console hanno cambiato la situazione, ma può darsi che qualcosa di nuovo prenda ora il sopravvento, qualcosa che, inaspettatamente, potrebbe far maturare il videogioco.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

Ed eccomi nei panni di un uomo della SAS, impegnato dietro le linee nemiche durante la Seconda Guerra Mondiale. Ho con me fucili ed esplosivo, granate, un binocolo e tutto l'armamentario che un soldato potrebbe desiderare. E sono stato addestrato ad utilizzarlo. Sono quasi letale. 'Quasi' perché per qualche strana ragione il mio addestramento non mi ha dato alcuna istruzione sul combattimento senza armi. Devo neutralizzare un nemico silenziosamente: posso strangolarlo, colpirlo o renderlo comunque innocuo col solo ausilio delle mie mani? Col cavolo. E non posso nemmeno provarci. Potrei usare un coltello, ma un'uniforme sporca di sangue mi farebbe scoprire. Quindi, stupidamente, devo farmi vedere dal nemico, sperando che si arrenda. Un'operazione senza senso e che costringe a continui salvataggi e caricamenti della posizione. Mah. 'Hidden and dangerous'? 'Dangerous' magari sì, ma 'hidden' mica troppo.

Sono momenti come questo quelli in cui mi chiedo 'ma ne vale davvero la pena?'. *Hidden & Dangerous 2*, pur vantando un'atmosfera eccezionale e un sistema per elargire ordini alle truppe davvero efficace, non garantisce al giocatore gli strumenti necessari per fare il suo lavoro. Non ci sono mosse stealth per stordire i nemici e non è possibile sparare alle luci. È come se *GoldenEye*, *Metal Gear Solid* e *Splinter Cell* non siano mai esistiti. Non credo sia esagerato lamentarsi di queste assenze: *H&D2* vuole apparire realistico ed è in questo contesto che mi permetto di criticarlo. Le innumerevoli porte finte disseminate per i vari livelli danno sicuramente fastidio, ma le limitazioni della componente stealth sono criminali e rendono quasi ridicolo il nome del gioco.

Non solo: queste lacune rendono *H&D2* decisamente più difficile. Ora, lamentarsi di questo può esporre alla derisione. Dopo tutto quando si parla del livello di difficoltà salta sempre fuori un briciolo di machismo e sembra quasi scontato che se trovi un gioco troppo difficile, tu non sia sufficientemente 'duro'. Perché non posso affrontare e finire *H&D2* rispettando le sue regole? Perché ritengo che questo genere di difficoltà sia arbitrario. È come essere obbligati a scavare una tomba con un cucchiaino da caffè. Che senso ha?

Finirei *H&D2* se me ne importasse qualcosa di farlo, ma la realtà è che non m'importa. E non perché sia un vecchio imbranato, ma perché i videogiochi ormai lottano per il mio tempo libero con i film, la musica, gli scacchi e così via. Quindi mi devono importare. *Advance Wars 2* diventa abbastanza tosto, ma l'ho finito. Lo stesso vale per *Halo* a livello Legendary: per quanto sia difficile, rimane comunque un'esperienza decisamente spettacolare.

Troppi giochi al giorno d'oggi sono difficili per motivi illogici e senza senso. E per varie ragioni psicologiche e commerciali, ritengo che diversi di questi motivi siano semplicemente dovuti alla loro obsolescenza.

Il primo di questi riguarda la memorizzazione obbligata, un requisito essenziale nei videogiochi 'vecchia scuola': memorizzazione di pattern d'attacco, memorizzazione della posizione dei nemici, memorizzazione di piattaforme che scompaiono e così via. Molti capolavori del passato, come *R-Type* o *Prince of Persia* sono stati costruiti intorno a questo paradigma. Ma ora che i videogiochi cercano di penetrare il mass market per giustificare i propri costi di sviluppo stratosferici, non credo possano fare più affidamento su questo. Il giocatore adulto medio non ha nessuna intenzione di perdere tempo e fatica a memorizzare un sistema arbitrario. E perché dovrebbe?

Per evolversi, i videogiochi devono in qualche modo risolvere il problema di fornire una sfida senza alienare il consumatore occasionale. I livelli di difficoltà che si adattano alla bravura del giocatore funzionano in teoria, ma sono quasi sempre implementati in maniera mediocre, costringendo il giocatore a fare sempre le stesse cose, ma con più medipack a disposizione. Forse la priorità dei livelli di difficoltà andrebbe rivista: la modalità Easy dovrebbe essere la base su cui è costruito il design, con sfide extra per i livelli più avanzati, destinati ai più avventurosi. Ma la soluzione più efficace è quella di rendere il mondo di gioco così avvincente e versatile da offrire qualcosa a chiunque. *GTA: Vice City* è un esempio abusato, ma perfetto in questo caso: un titolo che è piaciuto ai videogiocatori navigati, ma che è riuscito ad attirarne anche di nuovi, vendendo da solo chissà quante PS2.

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Videogiochi? A volte preferisco gli scacchi

Per un dodicenne è un conto, ma quando si cresce ci sono un sacco di cose interessanti da imparare. Personalmente mi piacerebbe memorizzare alcune parole di francese e alcuni passaggi dell'attacco Sozin-Velimorovic a scacchi. Qualcun altro potrebbe voler memorizzare la linea di basso di una canzone dei Linkin Park o un monologo di Shakespeare.

Con tutte queste cose che combattono per avere la nostra attenzione, chi, escludendo ovviamente i fanatici, potrebbe essere interessato a memorizzare il comportamento di una manciata di pixel? Se *Viewtiful Joe* fosse solo un pelino meno spettacolare, l'avrei probabilmente abbandonato per la medesima ragione: la sua giocabilità vecchio stile non ammette errori. L'unico caso in cui la memorizzazione ha ragione d'esistere è nei giochi di corsa o di guida: questo perché la memorizzazione dei circuiti o dei percorsi di snowboard è fondamentale nell'attività che si vuole simulare.

Senza alcun dubbio molti di questi nuovi giocatori si saranno piantati alla sesta missione e avranno passato il resto del tempo a fare quello che volevano nella Miami virtuale del gioco: le missioni con l'ambulanza, evoluzioni con le auto radiocomandate, stragi a colpi di mazza da baseball... E va benissimo così. Forse più videogiochi dovrebbero offrire qualcosa che non sia una progressione a obiettivi dall'inizio alla fine: dopo tutto quest'approccio lineare basato sulla storia, mutuato da film e romanzi, non è ovviamente l'unico disponibile in un medium interattivo. Pensiamo ai giardinetti e alla zona dove i bambini possono giocare con la sabbia: alcuni se ne staranno tranquilli in un angolo a costruire castelli di sabbia incredibilmente dettagliati, mentre altri preferiranno rotolarsi e divertirsi in maniera più semplice. Riuscendo a implementare entrambe le cose, è possibile ottenere probabilmente un titolo destinato al successo.

"Per evolversi, i videogiochi devono risolvere il problema di fornire una sfida senza alienare il consumatore occasionale"

Personalmente, ho solo tre richieste da fare: datemi gli strumenti giusti per svolgere il mio compito, permettetemi di reagire anziché affidarmi unicamente all'esperienza acquisita attraverso il fallimento e fatemi divertire.

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

THE FIRST PLACE

Ivan Fulco

Online hating: dentro la matrice?

Sono un videogiocatore e, in quanto videogiocatore, sono violento, collerico e tendenzialmente asociale. In genere mi trovo bene davanti ad un monitor, ammesso che al suo interno siano rappresentate scene di sopraffazione. Non ho una vita sociale molto intensa, ma mi dedico più o meno sempre alle stesse attività. Spacco cose, uccido gente, robe così. Nel videogioco, inutile dirlo, mi sento pienamente a mio agio. Perché il videogioco, come evidente, è prima di tutto violenza. Certo, esistono videogiochi fondati su un approccio costruttivo, sul miglioramento, sulla cooperazione. Ogni tanto un Will Wright qualsiasi pubblica un Sim qualcosa per farci credere che il videogioco sia un innocuo giocattolo. Ma sono casi isolati. La verità è che il videogioco esprime per sua natura violenza. Se non esplicitamente fisica, comunque psicologica. Videogioco perché voglio vincere, perché voglio arrivare primo al traguardo, perché voglio sconfiggere l'avversario. È la filosofia della vittoria, della distruzione, della prevaricazione. E devo dire che mi trovo abbastanza bene…

I videogiochi si fondano in genere su premesse alquanto banali. Se c'è un gioco, c'è un obiettivo. Se c'è un obiettivo, c'è una sfida. Se c'è una sfida, c'è un antagonista. Quasi matematico. In questo processo perverso, il meccanismo primario consiste nel convogliare l'odio del giocatore. Alimentare l'agonismo per amplificare il senso di gratificazione che scaturisce dalla vittoria. Un'operazione che può essere svolta in molti modi…

Viewtiful Joe, Episodio 6: The Magnificent 5. Dopo aver eliminato in sequenza i primi 4 boss del gioco, Viewtiful Joe si trova davanti all'infernale Fire Leo. È una missione apparentemente impossibile. La pioggia di rocce infuocate scaricata dall'avversario mette fine all'incontro nel giro di pochi secondi. E il giocatore gronda odio. Eliminare i boss precedenti ha richiesto ore di gioco, ma ora il nuovo ostacolo sembra insormontabile. Le mani cominciano a fare male. Ma salvare e riprendere in seguito non è possibile. Significherebbe ricominciare dal principio dell'episodio. Maledetto spaccapietre…

Non è solo il livello di difficoltà ad alimentare l'odio. L'ostilità trova vigore anche in elementi più puramente psicologici, come la caratterizzazione dell'avversario. Nulla è più efficace, per convogliare le energie negative del giocatore, che opporgli un potente antagonista. Può essere il game designer stesso, presente nel gioco sotto forma di colpi di infamia nel game design. Oppure può essere un avversario su schermo, possibilmente caratterizzato da un degno spessore comportamentale. L'auto avversaria sportella il giocatore in modo apparentemente volontario, scaraventandolo in testacoda all'ultima curva. Il combattente avversario inanella una violenta combo in chiusura di incontro, in un'ultima presumibile dimostrazione di orgoglio. E centinaia di altri esempi simili. Ma dare consistenza ad un'antagonista, in verità, è un compito molto difficile. È per questo che alcuni scelgono di aggirare il problema….

Winning Eleven 7, Milan-Juventus, 85° minuto. Dopo aver incassato due goal in 9 minuti, con conseguente ribaltamento del risultato, il giocatore confida negli ultimi 5 minuti per risollevare le sorti della partita. Ma perde palla a centrocampo. Si scaraventa contro l'avversario, ma questi, all'ultimo istante, appoggia il pallone sulla fascia. Bracca il terzino, ma questi parte in imperiosa cavalcata. Entra allora in tackle scivolato, ma l'avversario esegue una veronica alla Zidane, riesce a saltarlo, aspetta il suo ritorno, poi appoggia beffardamente all'indietro. L'avversario è accanto al giocatore. È un suo caro amico. Ma ora, poco elegantemente, ride di lui. Maledetto catenacciaro…

Se non sai come creare un antagonista massiccio, affidati ad un giocatore umano. Il multiplayer è da sempre una tecnica maestosa per alimentare l'antagonismo a costo zero. Il giocatore odia il suo compagno di giochi, lo squadra, lo minaccia, per poi aggredirlo fisicamente appena incassata la sconfitta. In lui c'è lo spessore che un avversario computerizzato non può vantare. Quella piccola ma primitiva goccia di umana malvagità. Ma un avversario reale, soprattutto un amico, rimane pur sempre un essere umano complesso, conosciuto, presente, con cui hai condiviso altre esperienze, che diventa nemico da detestare solo per un breve istante, in una parentesi della vita normale. Oltre il multiplayer tradizionale, da questo punto di vista, c'è un livello ancora superiore di alimentazione dell'odio: l'online gaming.

Alcuni giorni fa vagabondavo nel reparto videogiochi di un centro commerciale, quando l'occhio mi è precipitato sul retro copertina di un noto titolo PC. Leggo così che il gioco è predisposto per l'online. E che il giocatore può incontrare in rete migliaia di avversari. E che può ucciderli tutti. Ore e ore di esaltante massacro, recita la cover. È stato in quel momento che ho avuto un'illuminazione. E mi sono accorto di cosa significava veramente l'online gaming. Dentro quella confezione non c'era più solo un gioco. C'ero io. C'era la promessa di uccidere migliaia di videogiocatori, tra i quali, accidentalmente, anche me. Mi avevano impacchettato e messo in vendita su uno scaffale al prezzo consigliato di 49,99 euro. E senza nemmeno avvertirmi. Bastardi. È questa la nuova frontiera dell'odio. Se non riesci a creare un potente antagonista, sfrutta i giocatori online. Infilali dentro una confezione, metti loro un sigillo di garanzia e vendili. Allestisci modalità di gioco, competizioni e classifiche online. Allineali in plotoni ben ordinati e scatenali l'uno contro l'altro. L'industria del videogioco si alimenta della nostra personalità per instillare potenza in videogiochi che, in alcuni casi, non ne hanno di propria. Il videogiocatore è dentro la matrice. E senza saperlo, fornisce preziosa energia allo stesso meccanismo che, direttamente, gli procura godimento. Chiamatelo onanismo inconsapevole. Quello che un tempo era un avversario di silicio, oggi ha il mio volto. Per milioni di utenti sono un antagonista complesso, impegnativo, imprevedibile, ma spersonalizzato, privo degli elementi umani di un avversario conosciuto. E per questo visto solo come elemento ostile. Il videogioco mi ha insegnato a odiare il nemico. Ora il nemico sono io. E milioni di persone vogliono la mia morte. Ma perché, mi chiedo? Ma cosa ho fatto loro di male? Guardate che io sono una brava persona. Certo, a parte il fatto che sono un videogiocatore…

"Mi avevano impacchettato e messo in vendita su uno scaffale al prezzo consigliato di 49,99 euro. E senza nemmeno avvertirmi. Bastardi. È questa la nuova frontiera dell'odio"

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

2/3: racing simulacra in the age of the perpetual stasis

Nel monumentale 'L'Estetica e il Romanzo' (pubblicato in Italia da Einaudi), Michail Bachtin introduce la nozione di cronotopo, o 'tempo spazio', che esprime il rapporto col divenire, stabilendo una relazione inscindibile tra la dimensione temporale e quella spaziale in sintonia con la teoria di Einstein della relatività, affermando che la rielaborazione del tempo si realizza esclusivamente in questa forma. Il cronotopo è definito anche come una forma di interconnessione artistica, attraverso la quale la letteratura s'impadronisce dei singoli aspetti di un tempo e di uno spazio, storico o funzionale: il cronotopo è la "categoria formalmente costitutiva della letteratura che esprime l'inseparabilità tra lo spazio e il tempo (tempo inteso come la quarta dimensione dello spazio)", in cui "il tempo si addensa, si fa carne, diventa artisticamente visibile", mentre lo "spazio si carica di significati e diventa reattivo ai movimenti del tempo, della trama e della storia". A questa definizione, tanto affascinante quanto vaga, Bacthin fa seguire una serie di esempi di articolazione spazio-temporale nel romanzo: dal cronotopo classico della letteratura greca (descritto in termini di "mondo sconosciuto e tempo dell'avventura" in cui lo spazio ed il tempo sono collegati tra loro in forma meccanica, per favorire l'interscambiabilità) a quello della letteratura medievale cavalleresca (in cui il cronotopo diventa "mondo miracoloso nel tempo dell'avventura", in cui i sogni e le allucinazioni ridefiniscono le categorie spazio-temporali). Nel cronotopo, la fusione dei connotati spaziali e temporali di una determinata epoca si attua in un riappropriarsi del passato e degli uomini che lo abitano.

Anche se Bachtin non ha mai giocato a *Need for Speed Underground*, il concetto di cronotopo (come quello di dromoscopia, cfr. Mattscape *4*) può essere utile per illuminare alcuni aspetti del videogioco. Il medium elettroludico, infatti, è la forma techno-artistica che meglio esprime le dinamiche del cronotopo bachtiniano. Questo vale soprattutto per il racing game o, meglio, per la matrice spazio-temporale che informa tanto la sua estetica quanto la sua logica. Secondo Bachtin, ogni narrazione attiva una dinamica tra il 'crono', il tempo, e il 'topos', lo spazio. Il videogioco è un medium che genera realtà (virtuali) a 30/60 frame al secondo. Questa 'generazione' non è causale, ma si realizza in base a precise istanze di carattere spazio-temporale. Il videogioco manifesta delle dinamiche spaziali che il romanzo, oggetto dell'analisi di Bachtin, non può mettere in atto, se non in forma metaforica, e consente delle manipolazioni temporali del tutto peculiari (slow-motion, freeze-frame, bullet time etc.). Detto altrimenti: il videogioco è il medium cronotopico per eccellenza.

Il racing game, più di altri generi, ha alla base un'articolazione spazio-temporale che molto spesso non può essere negoziata, ma è imposta, per così dire, 'di default'. Questa situazione agonistica, questa dicotomia quadrimensionale, investe in pieno il voyageur, il viaggiatore virtuale. Spostandosi nello spazio e nel tempo, i voyageur alterano più o meno significativamente la loro identità: acquistano nuove abilità e competenze, superano i propri limiti, esibiscono le proprie abilità su uno scenario ormai planetario. Il movimento è insieme mezzo di percezione, motivo di rappresentazione paesaggistica nonché fattore determinante del suo essere soggetto viaggiante.

L'esperienza del viaggio si realizza, nel videogame, quando un guidatore, spostandosi pur restando immobile, attraversa uno spazio per andare oltre un checkpoint, e lo fa confrontandosi con limiti temporali a volte elastici, a volte più rigidi. Nel racing game, come in molti sparatutto in soggettiva, l'identità del protagonista tende alla trasparenza. Nel viaggio videoludico, l'identità del paesaggio è quella del suo personaggio e viceversa. Un paesaggio che oscilla tra il rurale idilliaco (cfr. i rally) e l'urbano (cfr. gli street racer). Non solo: tanto il racing quanto l'FPS suggeriscono un'identificazione fortissima tra l'umano e lo strumento, tra l'eroe e il mezzo (l'auto o l'arma).

La nozione bachtiniana di cronotopo, opportunamente declinata, può aiutare a superare l'ambiguità che impregna il termine "genere". Un'ambiguità che, nel caso del racing game, raggiunge livelli invero parossistici. Senza alcuna pretesa di esaustività, proviamo ad abbozzare quattro possibili 'percorsi' cronotipici di lettura nello scenario racing contemporaneo: "il viaggio enciclopedico" (ex. *Gran Turismo*, *Sega GT Online*), "il viaggio in città" (*Project Gotham Racing*), "la trasgressione" (la serie di *Midtown Madness*, *NFS Underground*) e "la guida in libertà" (*Grand Theft Auto*).

Quella di *Gran Turismo* & Co. è una logica cronotopica di tipo enciclopedico: la guida si svolge su tracciati eterogenei e con veicoli appartenenti alle più svariate categorie. *Gran Turismo* è un archivio che ambisce a riprodurre il movimento a quattro ruote tout court. *Gran Turismo* è più di un gioco: è un'appendice del reale, è una demo Toyota, è un database di spostamenti temporalmente inquadrati. Contigua, ma più specifica, l'esperienza del viaggio urbano offerta da *PGR* & Co. ha prodotto il mito della guida cittadina in cui si misurano bolidi ultraveloci. Titoli come *PGR* e *F-Zero* evocano l'immaginario pubblicitario e fantascientifico che vagheggia la metropoli come teatro di corse mozzafiato, quando la triste realtà è la paralisi totale, la stasi persistente. *GTA*, forse il più atipico ed interessante dei giochi di corsa, ristabilisce un ordine ideale in un continuo vagare e transitare da un luogo ad un altro. L'ordine dello spazio sul tempo. In *GTA*, il *voyageur* è in realtà un *flaneur* motorizzato. Qui il paesaggio urbano (penso soprattutto a *Vice City*) diventa un territorio da esplorare e conquistare. Il viaggio con le sue tre strutture fondamentali (partenza, transito, arrivo) continua ad agire come una forza trascendente che trasfigura le personalità individuali, le forma mentis e i rapporti sociali, ma è meno irrigidimentato dalla dimensione cronologica.

"The more you drive, the less intelligent you get."
('Repo Man', Alex Cox)

Qui lo spostamento è libero, o meglio, liberato: dalla tirannia della meta. Mentre la maggior parte dei giochi di corsa celebrano il transeunte, *GTA* è un gioco di transito, evento di movimento attraverso demarcazioni spaziali, relativamente svincolato dai legami che strutturano la partenza e l'arrivo. È la filosofia del protagonista de 'La musica del caso' di Paul Auster: "Nashe non aveva nessun piano definito. Tutt'al più l'idea era di lasciarsi andare alla deriva per un po', viaggiare da un posto all'altro e vedere cosa succedeva. Pensava di stancarsi in un paio di mesi, e a quel punto si sarebbe seduto a riflettere sul da farsi. Ma i due mesi passarono e lui non era ancora pronto a smettere. A poco a poco, si era innamorato della sua nuova vita libera e irresponsabile, e una volta che questo accadde, non c'era più nessuna ragione di smettere." (to be continued...)

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

AV OUT

Toshihiro Nagoshi, general manager, divisione Sega Creative Center

Dopo aver letto un paio di paragrafi di questa rubrica, so già che la vostra reazione sarà del tipo "Oh no! Sta parlando del suo problema con il bere. E a noi?". Ma cercate di seguirmi un attimo, perché vorrei parlarvi di qualcosa che ha a che fare con il rapporto fra alcol e videogiochi.

A dire il vero, questo non è il primo argomento che avevo pensato di affrontare. All'inizio volevo parlarvi del rapporto fra fumo e videogiochi, ma le sigarette sono un argomento abbastanza delicato perciò ho deciso di concentrarmi invece sull'alcol. Non voglio dire che il bere non sia un argomento delicato per alcune persone, ma pensavo che il fumo potesse creare maggior problemi.

Inoltre, c'è un'analogia molto pertinente che vorrei evidenziare fra il design di videogiochi di successo e il mio stile di vita. Innanzitutto, vorrei dire che ho alcune regole precise quando si tratta di bere. Sì, sono un po' maniaco sul bere! Bevo praticamente ogni giorno lavorativo. Durante i week-end, il sabato e la domenica, posso dire in tutta onestà che non bevo mai o quanto meno che mi capita di farlo molto raramente.

Perché? Be', non mi piace bere da solo. Non è molto divertente. Ok, devo ammettere che a volte mi succede, ma quando lo faccio inizio a rimuginare sulle cose e non mi piace affatto. Durante la settimana bevo e, dato che non mi ubriaco molto facilmente, non sento praticamente l'effetto dell'alcol e questo significa che finisco per bere un sacco. E probabilmente tutti riuscirete a immaginare cosa mi aspetti dopo... Il mattino seguente ho sempre i postumi da sbornia. Questa è una routine abbastanza classica della mia vita quotidiana.

Quando bevo da solo non posso fare a meno di pensare al lavoro. È tutto ciò a cui riesco a pensare, a dire il vero, quindi cerco di non ubriacarmi quando sono da solo. Quando c'è qualcun altro che beve con me, parliamo di altre cose e il bere è incentrato su qualcosa che non sia il lavoro.

È importante per me avere qualcuno con cui bere se voglio divertirmi. Questo è un requisito per potermi divertire, ma non è l'unica regola.

L'altra? Posso bere qualsiasi bevanda alcolica ad eccezione del vino. Voglio dire, fisicamente posso berlo e, naturalmente, posso apprezzarne il gusto nello stesso modo in cui riescono gli altri. Ma basta che ne assaggi una sola goccia e la bocca mi si impasta all'istante. È quasi come se ci fosse qualcosa di chimico, una reazione praticamente istantanea. A volte penso "Ok, oggi non ci saranno problemi! Ho bevuto un po' di vino e...". E poi lo accuso. No, ci sono dei problemi. Col vino ci sono sempre problemi.

Ho bevuto di tutto, dalle bottiglie iper-economiche da 500 yen a quelle mostruosamente care di Romane Conti da 100.000 yen, ma è sempre la stessa cosa. Non riesco a gustarmele nel modo in cui dovrei. Forse il mio corpo è semplicemente incompatibile col vino. Ed è per questo che quando ricevo una bottiglia di buon vino, di solito la regalo ad amico.

Ah, e poi c'è un'altra regola. Quando bevo, non mangio. Mai. Non posso mangiare e bere contemporaneamente, non solo da un punto di vista biologico (sarebbe abbastanza difficile con un esofago solo) ma anche per quanto riguarda il mischiare i sapori.

Mi sembra semplicemente sbagliato mischiare i sapori molto diversi di cibo e alcol. Vedo che alla gente piace accompagnare la carne a una birra oppure gustare il cibo italiano con un buon vino, ma... No, non ci riesco proprio. Quindi convincere un amico a uscire a bere con me sta iniziando a diventare difficile. Non possiamo dividere una bottiglia di vino e devono essere in grado di bere senza mangiare!

Ecco perché non ho molti amici con cui andare a bere. Per quello e per il fatto che la caratteristica fondamentale della mia tendenza al bere è quella di bere un sacco. Posso bermi con nonchalance una bottiglia intera di bourbon vecchio dieci anni da solo. Sembra ci siano poche persone in grado di bere con la mia stessa passione o nella medesima quantità.

Ma c'è una persona che era in grado: mia moglie. La prima volta che ci siamo incontrati ricordo che mi disse che non riusciva ad andare d'accordo con gli astemi. Il nostro primo appuntamento divenne all'istante una specie di gara di bevuta! Cominciammo con le birre, ma ingranammo piuttosto rapidamente, passando subito ai cocktail. Anche lì non riuscimmo a decidere chi dei due era il 'migliore', quindi lei decise di cambiare genere di bevanda alcolica ancora una volta, passando perciò al sake giapponese. Bevemmo due bottiglie (circa 3,6 litri di sake in totale) finendo la sessione di bevute nelle prime ore del mattino. Non eravamo ancora riusciti a trovare un vincitore, quindi tornammo a casa (ognuno per conto suo, devo precisare) in taxi.

Il giorno successivo, indovinate un po'? Avevo un mal di testa lancinante. Non potevo andare al lavoro in quello stato, quindi decisi di stare a letto, per far riposare la mia povera testa dolorante. E lei mi chiamò. Dato che sono un galantuomo, le chiesi se si sentiva bene e mi rispose che stava alla grande, nessun problema: mi domandò anzi se ci saremmo potuti rivedere, alla fine della giornata, per continuare la gara e decidere, una volta per tutte, chi era il bevitore numero uno.

Un secondo giro! Aaargh! Deglutii rumorosamente e decisi di accettare la sconfitta. Aveva vinto: in nessun modo avrei potuto 'affrontarla' nelle condizioni in cui mi trovavo.

Dopo aver appeso il telefono, pensai che quella sarebbe stata la fine della nostra relazione, una relazione troncata prima ancora di cominciare veramente. Chiaramente non ero in grado di bere al suo stesso livello. Solo successivamente scoprii che aveva un terrificante mal di testa anche lei e che offrendomi un secondo giro stava solo mettendomi alla prova in una maniera originale. Vedete, non riusciva ad andare d'accordo con gli astemi, ma nemmeno con chi beveva troppo.

"Stava solo mettendomi alla prova in una maniera originale. Non riusciva ad andare d'accordo con gli astemi, ma nemmeno con chi beveva troppo"

Quello fu l'inizio del nostro rapporto. Avevo superato entrambe le sue prove e alla fine arrivammo a sposarci. In quel momento, al telefono, mi sarebbe sembrato una specie di sogno.

Siete riusciti a vedere l'analogia coi videogiochi in questa storia? No? Be', forse è perché non ce n'è una, ma è comunque una bella storia e mi sono divertito a raccontarla. O forse una relazione esiste e non vi state sforzando abbastanza per trovarla!

Cin cin!

Prima della recente ristrutturazione di Sega, Toshihiro Nagoshi era il presidente del team di sviluppo interno Amusement Vision

THE NEON BIBLE

Paolo Paglianti

Sulla brevità dei giochi

Cos'hanno in comune *Call of Duty* e *Deus Ex: Invisible War*? Se avete risposto "semplice, sono due sparatutto per PC", fatevi un favore e frustatevi da soli. L'eccellente FPS di Activision e il fenomenale gioco di ruolo di Ion Storm hanno in comune di essere due seguiti (*Call of Duty* solo spiritualmente, ma la differenza è minima, ne converrete) di altrettanti capolavori, *Medal of Honor* e *Deus Ex* appunto, e di aver il solo difetto, se paragonati ai rispettivi prequel, di essere decisamente più corti. La longevità di entrambi i titoli è stata ridotta in maniera drastica, tanto che per completarli bastano una decina di ore (almeno ai giocatori più esperti), contro le trenta o quaranta necessarie per portare a termine i capitoli originali.

Se a questo punto state dicendo "ma che due palle, un'altra 'tirata' contro la longevità, tanto vale passare alla column successiva", vi avviso che vi state sbagliando. In primis, perché ritengo troverete interessante quanto ho da dirvi e non vi molesterò con il discorso sui salvataggi (per questo rimando allo speciale a pagina 66). Secondo, e ben più importante, sono quanto mai contento che *Call of Duty* e *Deus Ex: Invisible War* siano più corti degli originali, per un paio di motivi.

Il primo è prettamente tecnico. Ogni stanza, ogni corridoio, ogni strada di *Invisible War* è molto più particolareggiata di quanto fosse nel primo *Deus Ex*. Ogni casa ha un bagno, ad esempio. Ha un letto. Ha uno studio. I designer di Ion Storm hanno deciso di arredare le case degli NPC dando loro un tono, quasi come fossero degli stilisti virtuali: nonostante esistano dei 'limiti' che chiudano le aree esplorabili dal giocatore, esistono un sacco di zone 'inutili' o quasi, solo per rendere le locazioni più verosimili. In buona sostanza, si tratta di un titolo estremamente curato, in cui il giocatore ha l'illusione di essere in un appartamento vero e proprio perché c'è un bagno e un datapad sotto il letto che dovrebbe ricordare al tizio a cui è stata appena tagliata la gola di andare a prendere i vestiti in lavanderia.

Lo stesso dicasi per *Call of Duty*: mentre nel seppur lodevole *Medal of Honor* molte locazioni erano solo 'abbozzate' (ad esempio il livello iniziale nel deserto), in *Call of Duty* il giocatore troverà dei 'set cinematografici' molto più curati e completi. I programmatori hanno deciso di rendere distruggibili alcuni elementi dei livelli studiando i percorsi più probabili dell'utente, ed ecco quindi che è possibile veder saltare in aria le mille assi di legno elette dal giocatore come proprio riparo anche senza l'utilizzo di un sistema fisico vero e proprio.

In definitiva, volendo andare ancora più in là nel tempo, titoli paradigmatici di questo genere come *System Shock* e *Doom* erano molto più lunghi, ma in entrambi i casi i livelli erano parecchio simili tra loro e ripetitivi: probabilmente, senza voler mancare di rispetto al padre di tutti gli sparatutto 3D, c'è più varietà su un tavolo di *Invisible War* che in un livello di *Doom*. Il succo del discorso, per farla breve, è questo: è ovvio che i giochi, che ora sono molto più caratterizzati e realistici, siano più corti, in valore assoluto. Ion Storm avrebbe potuto raddoppiare la longevità di *Invisible War* inserendo due o tre livelli extra pieni di nemici, e lo stesso vale per *Call of Duty*: un paio di percorsi extra mal disegnati a bordo di una jeep, ed ecco saltar fuori quelle due o tre ore in più di gioco. Ne sarebbe valsa la pena, sinceramente?

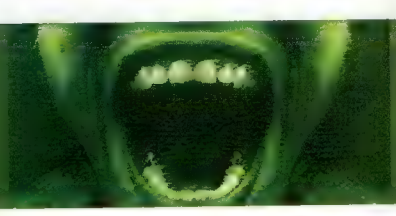
"*System Shock* e *Doom* erano molto più lunghi, ma in entrambi i casi i livelli erano parecchio simili tra loro e ripetitivi: probabilmente, senza voler mancare di rispetto al padre di tutti gli sparatutto 3D, c'è più varietà su un tavolo di *Invisible War* che in un livello di *Doom*"

Il secondo motivo per cui apprezzo la relativa brevità di questi titoli è più personale. Ai tempi di *System Shock*, *Ultima Underworld*, *Doom* e via dicendo, quando arrivava un gioco particolarmente atteso, mi chiudevo in stanza con le provviste del caso (Nutella e succo d'arancia, normalmente). Uscivo per sbrigare incombenze necessarie (andare in bagno e a scuola, se proprio non riuscivo a inventarmi una balla sufficientemente realistica per skipparla), e quando riuscivo a battere Shodan, l'unico problema era il cumulo di voti inferiori al 5 che avevo racimolato. Oggi, se facessi una cosa del genere, dovrei affrontare le spese di un divorzio avendo nel contempo perso il lavoro: e non mi lamento né della moglie (che già sopporta amorevolmente le mie manie, e credetemi quando vi dico che i videogiochi sono quella più rivelabile!), né del lavoro (ci mancherebbe).

Nel paragrafo precedente ho scritto che questo è un 'motivo personale', ma non credo sia un problema solo mio: già all'inizio degli anni '90, Ron Gilbert ipotizzò che i videogiochi avrebbero dovuto essere lunghi (o meglio, corti) non più di cinque o sei ore. Al massimo il triplo di un buon film. Solo così avrebbero potuto essere apprezzati non dal mercato di massa, questo essere mitologico e mostruoso che tutti i distributori rincorrono senza sapere nemmeno se esista (come si evince anche da quanto scritto nello speciale a pag. 4), ma dalla gente normale (secondo l'accezione di 'normale' che si può trovare nelle pagine di **Videogiochi**, ovviamente), dal giocatore tradizionale che superati i 15-16 anni di età non sempre può dedicare nove o dieci ore al giorno per tre settimane di fila all'ultima fatica di Richard Garriott o Dave Perry. Sia *Call of Duty* che *Invisible War* possono essere portati a termine dai giocatori 'professionisti' in modo indolore e senza incorrere in terremoti sociali, e non solo dai beta tester delle rispettive software house. Una sconfitta della passione da parte delle convenzioni sociali? Non credo: il fatto che siano giochi abbastanza corti, mi ha permesso di vivere la mia vita e completare, oltre ai due esempi citati nell'articolo, anche altri giochi.

Per questi motivi, sono contento di sapere che i giochi di oggi sono in media più corti che in passato. Solo vorrei costassero un po' di meno. Non metà, magari, ma un buon terzo in meno. Dite che non è possibile?

Paolo Paglianti è senior editor di **Giochi per il Mio Computer**. *Dal 1989 ha collaborato con diverse testate del settore, da K a ZETA*



PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Spettatori e protagonisti

Riccardo è pensieroso. Da alcuni minuti gioca distrattamente con il boccale di birra. D'un tratto alza lo sguardo. "Dico sul serio, Andrea, non ti accorgi come cambiano le cose? Siamo cresciuti e abbiamo rinunciato ad essere protagonisti". La birreria è piena di gente, chiassosa e criticamente tesa per il mercoledì di Coppa. Sullo schermo gigante il Milan spreca l'ennesima occasione da goal. "Quando eravamo piccoli, per divertirci, agivamo! Nel senso, dai... ti piaceva il calcio? Ti mettevi le tue belle scarpette e andavi a giocare...". "E allora?", faccio io continuando a fissare la partita. "E allora adesso siamo qua, come sempre, a guardare e basta. Beviamo una birra, facciamo i soliti commenti, ma quelli che combinano veramente qualcosa sono loro!". Indica Serginho in panchina che si sta scapperando in primo piano. "Sono loro i protagonisti. Loro vincono o perdono... Noi, alla fine, stiamo solo a guardare. Lasciamo che la nostra vita la vivano altri...". Riccardo stasera sembra in crisi spirituale. "Da quand'è che un po' di birra ti dà alla testa?", faccio io ricambiando lo sguardo per la prima volta. Lui sembra non ascoltare, e continua: "Ti ricordi le sfide a *Kick Off*, ai tempi delle medie? Come si chiamava quel tipo, quel programmatore dal nome stupido?". "Dino Dini", rispondo sorridendo. "Ecco, lui sì che aveva capito di cosa avevamo bisogno!". Il Milan segna. Un boato animale fa tremare i tavoli. Sto per controbattere, quando un tizio sulla trentina, con le sopracciglia pitturate a strisce rossonere mi si para davanti, raccoglie fiato e, a venti centimetri dalla mia faccia grida "AAAAhhhhh!". Oltre a vedere la sua felicità, vedo pure le sue tonsille. Vorrei rispondere con un grido anch'io, ma le parole di Riccardo mi frenano. Agito il pugno in segno di vittoria, ma mister uligano deve aver capito che manco di convinzione: mi gira le spalle e se ne va. "Cosa vorresti dirmi, che l'interattività è il futuro dell'intrattenimento?", faccio. "No, è il fatto stesso di videogiocare che ci può rendere diversi. Non è la sola cosa, ok, ma è importante!". Continuo a non seguirlo ma con la testa faccio di sì, almeno per capire dove vuole arrivare. Forse abbiamo veramente bevuto troppo. "Dai per scontato che devi essere 'intrattenuto'. Non ti sentiresti più vivo se fossi tu ad autointrattenerti invece di aspettare che qualcuno lo faccia per te a pagamento?". È a questo punto che credo di non seguirlo più. Allora inarco il sopracciglio alla Ancelotti: "Mi hai mai visto giocare a calcio, Riccardo? Io e il pallone abbiamo un odio reciproco: lui evita me e io evito lui. Facciamo di tutto per annullare le leggi della fisica quando ci incontriamo su un prato! Come pretendi che io possa vivere una situazione del genere da protagonista?". "E tu come pretendi di provare soddisfazione per un goal a cui non hai partecipato? Può essere bello da vedere, sicuro, ma cosa hai da spartire con quei ventidue milionari là? Conosci personalmente Pippo Inzaghi per condividere con lui una gioia così grande? Lui non sa nemmeno che esisti...". Un bambino con la maglietta di Shevchenko mi tira i pantaloni. Vuole attenzione per dirmi qualcosa ma sono troppo concentrato per rendermene conto. Comincia ad innervosirsi, ora tira a due mani. Gli accarezzo la nuca mentre guardo Riccardo pensieroso. "Hai ragione, ma... vedi... alla fine credo sia questione di immedesimazione...". Riccardo sporge il busto in avanti: "Giusto, e ci sta tutta... ma non ti manca l'essere protagonista? Come quando videogiochi intendo... Non con tutti i videogiochi... ci sono quelli da 'intrattenimento', e si vede lontano un miglio che lo scopo principale per cui sono stati concepiti è darti la falsa illusione di essere protagonista! Ma ci sono quelli fatti... dico io... da chi ci crede veramente! Quei giochi come *Kick Off*, appunto". Il mio sopracciglio si riabbassa, comincio a leggere un senso tra le sue frasi ingarbugliate: "E che hanno quei giochi?". Domanda retorica, in parte so già la risposta. "Prima di allora... in *Microprose Soccer* per esempio, c'era un solo modo di segnare: tirando in diagonale dall'incrocio dell'area grande... non avevi potere decisionale, se volevi vincere era così e basta. Una sola soluzione, quello era 'intrattenimento'. Eri tu ad interagire con il joystick, ma il copione era già scritto". Intervengo io: "Già, quando è uscito *Kick Off*, Dino Dini aveva programmato un microcosmo, tu avevi una libertà decisionale mai raggiunta prima. Non c'era un solo modo per segnare, ce n'erano infiniti: il limite erano le tue mani, le tue intuizioni, le tue tattiche". Riccardo mi molla una pacca sulla spalla: "Andiamo allora". "Andiamo dove?". "Al bowling, nella zona salagiochi c'è quello che fa per noi". Mi alzo di scatto, sono improvvisamente motivato. Sto per infilarmi il cappotto quando il bambino di prima, preso da un raptus rabbioso nei miei confronti, mi scarica un cazzotto a tutto braccio nella zona inguine. Io mi risiedo, acquistando una colorazione che parte dalla tonalità ocra fino al bordeaux più intenso. "Sta buono, Matteo, il signore è milanista come te sai?", gli grida il padre quattro tavoli più in là. Io sto soffrendo pene infernali ma fingo di non aver sentito male più di tanto. Faccio un sorriso, mollo un buffetto sulla guancia del piccolo verme e mi incammino goffamente verso la cassa.

Riccardo mi segue, vorrebbe ridere. La partita è lontana. Ora voglio solo videogiocare, anzi, qualcosa di più: voglio passare la sera da protagonista. La ragazza alla cassa ci fa: "Beh, andate via così presto? È solo il primo tempo!". "L'importante è che non escano dal campo i giocatori, se anche ce ne andiamo noi non credo cambi molto", rispondo cercando di fare il simpatico. Lei rimane impassibile: "È che dobbiamo andare a comprare una protesi al più presto", esordisce Riccardo. La cassiera ride. Ho l'istinto di prendere le loro teste e sbatterle una contro l'altra.

"Ti ricordi le sfide a *Kick Off*, ai tempi delle medie? Come si chiamava quel programmatore dal nome stupido?"

Arrivati al Bowling, Riccardo mi trascina nella sala videogiochi, verso uno strano cabinato: leggo in alto la scritta '*Panic Park*'. Inseriamo i gettoni. Io impugno il manopolone destro, lui quello sinistro. Mentre il cabinato oscilla pericolosamente, provato dalle energiche spallate che ci molliamo l'un l'altro, io mi sento davvero bene. Essere protagonisti non significa per forza fare qualcosa di importante, significa vivere, agire senza subire l'azione, rendersi conto che le pagine le stiamo scrivendo noi. Con errori di ortografia o senza. Essere protagonisti vuol dire videogiocare.

Le opinioni di Andrea Saletti non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

Può un solo uomo fare la differenza?

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

www.splintercell.it

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, XBox, the XBox Logos and XBox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

I più attesi da **Videogiochi**

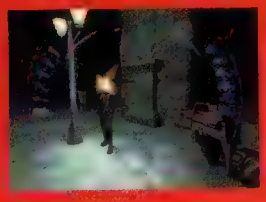
Resident Evil Outbreak
Un gruppo di abitanti di Raccoon City, in missione contro gli zombie. Tutto questo online. **Videogiochi** si chiede che effetto possa fare vedere un amico che viene sbranato.

(PlayStation2) Capcom

Pikmin 2
Nintendo promette quello che non ti aspetti da un sequel: originalità. Oltre che un gioco più esteso e due nuove specie di pikmin. Imperdibile.

(GameCube) Nintendo

Deus Ex: Invisible War
Una complessità strutturale in grado di garantire un'eccellente esperienza di gioco. È questa la strada da seguire per sfruttare le potenzialità dei medium?



(Xbox) Eidos

Firefighter F.D. 18
Il simulatore di pompiere di Konami non si preannuncia rivoluzionario, ma **Videogiochi** lo aspetta ugualmente. Il motivo è semplice: fa freddo.

(PlayStation2) Konami

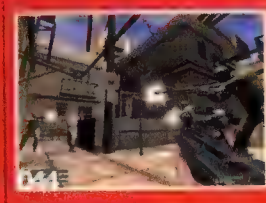
La filosofia di Godzilla

Trattato sulla psicologia del videogiocatore

Le dimensioni contano. È probabilmente anche i numeri. Nel caso delle recensioni di **Videogiochi**, invece, i numeri contano molto poco. Questo non è il luogo dove si presta attenzione al numero di copie vendute, di poligoni o di licenze. Allo stesso modo, non è il luogo dove si presta attenzione al numero a fondo recensione. Ma come direbbe un saggio del nostro tempo, non tutto il mondo è **Videogiochi**. Fuori di qui, negli interstizi della comunità del VG, il voto finale pare assumere la forma della divinità pagana. Il numero diventa simbolo universale di valori. Grazie a lui è possibile quantificare la purezza di un qualsiasi videogioco. In suo nome è possibile paragonare titoli che non hanno nulla a che fare l'uno con l'altro. Certo, per molti il voto ha un suo significato, proprio perché contribuisce a rendere più chiaro il senso di una recensione. Ma questo risponde solo in minima parte alla questione. Perché, ci si domanda, i videogiocatori hanno un perverso bisogno del numero?

Probabilmente la risposta è che siamo esseri piccoli e indifesi persi nel vuoto cosmico. E che quello che non riusciamo a razionalizzare ci spaventa a morte. Forse il videogioco è un'espressione artistica, forse no, ma in entrambi i casi è qualcosa di troppo complesso per riuscire a definirlo con una precisione che non terrorizzi. A meno che, certo, non si ricorra al numero. La mente del videogiocatore fluttua nel vuoto di fronte alla recensione, fino a quando i suoi occhi non si posano sulla rivelatoria scritta 'N su 10'. La sua è una infantile ricerca di sicurezza, un primordiale bisogno di razionalizzare che lo spinge ad adorare il numero, perché unico strumento attraverso il quale ridurre il videogioco ad un'entità definita. È la filosofia di Godzilla. Le dimensioni contano, l'esistenza delle dimensioni rassicura. Ma se il numero, d'improvviso, scomparisse da queste pagine?

Videogiochi propone ai suoi lettori un esercizio di pura autoflagellazione. Prima fase: lettura delle anteprime di questo numero con l'idea di fondo che si tratti di recensioni. Seconda fase: lettura di una recensione con l'accortezza di nascondere il voto a fondo pagina. Terza fase: tentativo di assegnare un valore numerico al gioco la cui recensione si è appena letta. Ai coraggiosi, **Videogiochi** raccomanda di scoprire il voto in caso di crisi di panico. La redazione declina qualsiasi responsabilità per eventuali danni permanenti a cose o persone. Per chi vorrà condividere con lei i risultati dell'esperimento, le pagine di Forum sono in attesa. Per tutti gli altri, una nota di biasimo. O meglio: un voto negativo. Sempre che per voi conti qualcosa..



Driv3r (PS2, Xbox, GC, PC) p030

Far Cry (PC) p032

Resident Evil Outbreak (PS2) p034

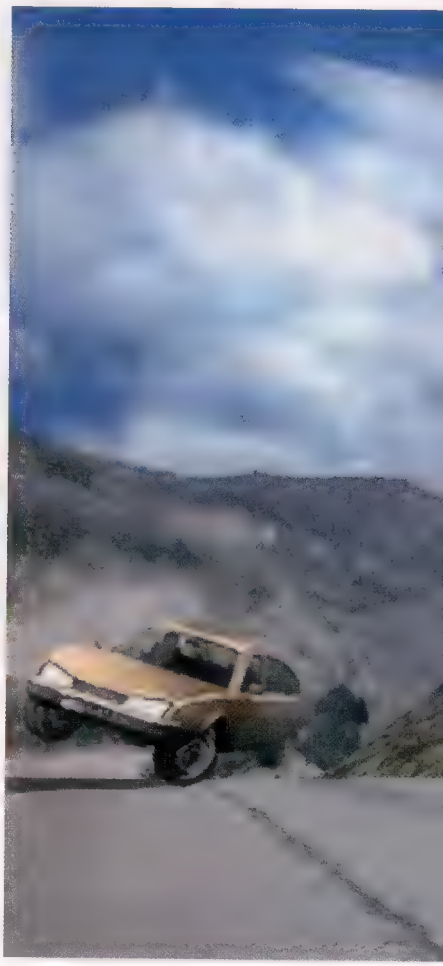
Fahrenheit (PS2, Xbox, PC) p038

Cold Winter (PS2) p044

Flat-Out (PS2, Xbox, GC) p048

Driv3r

Dopo la breve parentesi di *Stuntman*, Reflections torna alle origini e si prepara all'impatto frontale con Rockstar North e Team Soho



L'eccellente dettaglio delle ambientazioni è supportato da una cura notevole nella realizzazione dei veicoli e degli effetti atti a modificarne la conformazione, come nel caso dei fori prodotti sul parabrezza dai proiettili

Driver è stato per molti versi un titolo seminale e da cui hanno indubbiamente preso spunto diversi sviluppatori nella realizzazione di giochi come *Grand Theft Auto III*, *The Getaway* o il più recente *True Crime: Street of LA*. E da una fugace occhiata a *Driv3r* e alle sue violente sparatorie nelle sezioni a piedi sembrerebbe che, in un bizzarro interscambio di idee, Reflections abbia attinto proprio ai titoli Rockstar, SCEE e Activision per questa terza iterazione della serie.

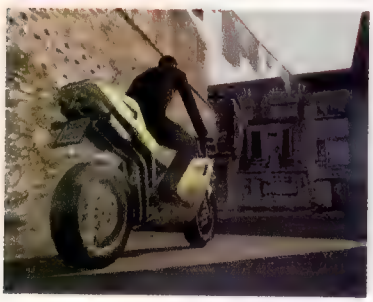
Driv3r rimane comunque fedele agli stilemi che hanno reso celebre la saga degli sviluppatori di Newcastle: il cuore del gioco è costituito sempre dai frenetici inseguimenti automobilistici e la spettacolarità delle sequenze su quattroruote è tuttora la pietra angolare su cui poggia la struttura di gioco. Una dimostrazione della coerenza di intenti della softco britannica arriva da quella che viene citata dal presidente **Martin Edmondson** come la maggiore fonte d'ispirazione per il team, 'Ronin', film dalla trama opinabile ma probabilmente dalle più spettacolari scene d'inseguimento mai viste su grande schermo. Dove sta la coerenza? **Videogiochi** ricorda di aver sentito il medesimo riferimento cinematografico durante la presentazione alla stampa di *Driver 2*. E del primo *Driver*.

Se riproporre in ambito console le gesta di Robert De Niro e Jean Reno poteva sembrare un compito improbo lavorando sull'hardware PSone, la tecnologia sviluppata in questi cinque anni e una maggiore conoscenza delle piattaforme di questa generazione (grazie al lavoro svolto su *Stuntman*) sta finalmente permettendo agli autori dell'epico *Shadow of the Beast* di portare a compimento il proprio sogno, di realizzare il proprio videogioco ideale.

Un fugace sguardo alla versione Xbox mostrata da Reflections, e i problemi grafici di *Driver 2*, che compromettevano in parte giocabilità e spettacolarità del titolo, sembreranno lontani anni luce: come nell'altrettanto promettente *Flat-Out* (pag. 48), la ricca interazione con l'ambiente di gioco permette di far saltare in aria ogni oggetto che abbia la sfortuna di trovarsi sulla strada delle quattroruote digitali, producendo incidenti di magnitudo otto con conseguente spargimento di pezzi dei veicoli coinvolti. E fra un paraurti che si stacca e un pneumatico che rotola via, il giocatore non può fare a meno di bearsi del dettaglio dei modelli poligonali e delle texture, del pieno supporto del FSAA e dell'accurata proiezione delle ombre in tempo reale, con ogni elemento dello scenario che distende la sua sagoma oscura sugli oggetti in movimento.

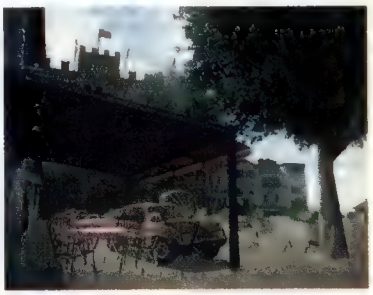
Ovviamente un tale dispendio di forze in ambito grafico avrebbe poco senso se non supportato da routine fisiche adeguate, ma *Driv3r* non sembra lasciar dubbi in materia di comportamento delle vetture, con gli esisti degli spostamenti di carico, in particolare, simulati con più autenticità rispetto a quanto visto nei prodotti 'concorrenti'. Via libera quindi agli istinti più tamarri con sgommate, curve con freno a mano e donut sulle auto più performanti e

> "Il totale di chilometri percorribili si aggirerà intorno ai 240, con oltre 30.000 edifici diversi ad accompagnare il giocatore nelle sue peregrinazioni"



La grande varietà di mezzi a disposizione non è motivo di stupore. Lascia piacevolmente sorpresi invece la possibilità di intervallare la guida di vetture e mezzi auto-articolati con quella di potenti motociclette

Sistema: **PS2, Xbox, GC, PC**
Produttore: **Reflections**
Sviluppatore: **Atari**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Marzo**



Sfortunatamente *Driv3r* supporta l'online limitatamente alla condivisione dei replay, peraltro confermati al momento solo per la versione Xbox

impennate degne di Valentino Rossi quando le ruote a disposizione sono solo due. La bontà del codice sfornato nella fredda Newcastle trova inoltre conferma in applicazioni più strettamente correlate al gameplay: il giocatore, nei panni dell'ormai familiare Tanner, può mirare agli autisti dei vari mezzi attraverso i parabrezza, sparare alla gomme di eventuali auto inseguitrici per agevolarsi la fuga, far esplodere una moto semplicemente mirando al suo serbatoio o, nell'unica missione mostrata da Edmondson a **Videogiochi** incentrata sul furto di un camion, abbattere con la propria macchina la piattaforma rialzata su cui sono appostati dei cecchini.

Dopo aver ammirato i realistici scenari londinesi creati da Team Soho, il livello della competizione nella trasposizione di città reali (da sempre motivo d'orgoglio per questo franchise) sembra essersi alzato notevolmente. Reflections mette sul piatto 'solo' tre città rispetto ai prequel: Miami, Nizza e Instanbul.

"È il numero massimo di ambientazioni che si possono avere se non si vuole che la qualità vada persa a favore della quantità", sostiene Edmondson. "Visitare le locazioni, raccogliere filmati e materiale fotografico, riprodurre mappe... Ci vogliono anni, non mesi". Dichiarazioni che non stupiscono considerando che il totale di chilometri percorribili all'interno del gioco si aggirerà intorno ai 240, con oltre 30.000 edifici diversi ad accompagnare il giocatore nelle sue peregrinazioni. E il team britannico deve andare particolarmente fiero del lavoro svolto in questo campo perché la modalità principale, denominata Undercover (il classico story mode), verrà affiancata da un'opzione eloquentemente battezzata 'Take a Ride', in cui il giocatore potrà visitare le tre città coi veicoli sbloccati durante il gioco vero e proprio. E se fra un paio di mesi le premesse qui enunciate diventeranno realtà, di giri per gli splendidi scenari digitali di *Driv3r* **Videogiochi** ne vorrà fare davvero parecchi.

Ogni modello di autovettura è 'diviso' in sedici zone che possono essere danneggiate autonomamente e con conseguenze diverse sulla manovrabilità del veicolo

Scuola di regia

Grossa attenzione, ancora una volta, è stata dedicata all'opzione Film Director, con cui realizzare il montaggio dei replay dei propri inseguimenti (modalità in cui devono credere molto in Reflections, dato che è sempre la prima caratteristica che viene mostrata durante la presentazione dei nuovi prodotti). Slo-mo, motion blur, zoomate e inquadrature di ogni tipo permettono di creare cortometraggi avvincenti e, almeno nel breve periodo, fornire valore aggiunto a un titolo che ha la cinematografia nel proprio DNA.

Far Cry

Un gioco infernale ambientato in paradiso. **Videogiochi** si arma di M249 e infradito

Data la sua collocazione nell'ambito di un arcipelago, l'area di gioco non è delimitata da muri invisibili. Ogni isolotto avvistato dal giocatore può essere raggiunto e perlustrato alla maniera di *The Wind Waker*, sebbene nel caso di *Far Cry* i viaggi (a nuoto) siano assai più brevi

Pur essendo partita con la modesta ambizione di realizzare un gioco "ambientato ai tropici e con un sacco di armi", Crytek sembra ormai a buon punto nello sviluppo di uno dei titoli per PC più interessanti dei prossimi mesi.

Ancora poco è dato di sapere circa la trama di *Far Cry*. Jack Carter è uno skipper che vive in Polinesia: l'uomo, il cui coloratissimo guardaroba farebbe invidia a Tommy Vercetti, nasconde un oscuro passato militare. Assunto da una donna (apparentemente) innocua di nome Val per condurla su un'isola dove intende fotografare delle specie rare di uccelli, Carter viene assalito sulla via del ritorno da un gruppo di uomini misteriosi che lo lasciano più vivo che morto. Val farà la propria comparsa una seconda volta nelle fasi più avanzate del gioco, rivelando diversi indizi sia sull'agenzia governativa per cui lavora che sul proprio delizioso corpicino. Ehm. Gli sviluppatori promettono un finale coi fuochi d'artificio, ma rimangono con le bocche cucite in merito.

Le rivoluzionarie routine di IA promesse da Crytek durante la presentazione ufficiale del gioco, occorsa oltre un anno fa, denotano ancora diversi problemi. Sebbene ogni NPC o nemico incontrato sia sempre impegnato in qualche attività (che può essere scaricare delle casse da una barca o fare pratica al poligono di tiro), la risposta di questi ultimi all'arrivo del giocatore appare ancora piuttosto incerta. Quando il meccanismo funziona alla perfezione gli scontri a fuoco nascono in maniera spontanea e imprevedibile, ma il realismo subisce un duro colpo ogni volta che si incontra un soldato che corre innaturalmente avanti e indietro come un topolino in trappola. Il che non significa che *Far Cry* sia poco impegnativo: con un set di munizioni spesso ridotto e una precisione del fuoco nemico inversamente elevata, farsi largo fra le palme tropicali comporta rischi notevoli. E a proposito di munizioni, va sottolineato che nell'ultima versione provata del gioco non è possibile usare la propria pistola come arma contundente, rendendo il giocatore di fatto impotente una volta finiti i proiettili.

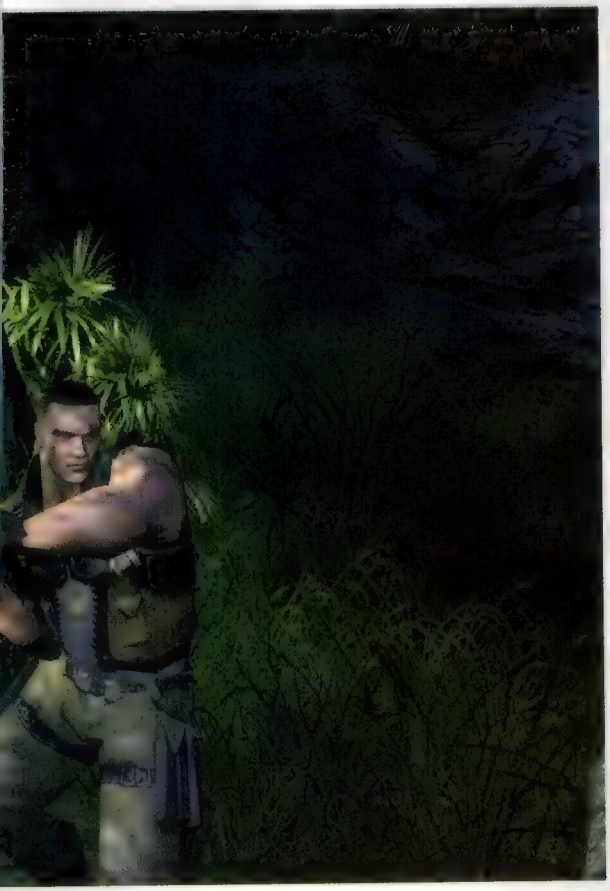
Parecchi esponenti dell'ultima generazione di FPS strategici spesso falliscono nell'intento di fornire all'utente gli strumenti necessari ad elaborare una strategia di gioco che non sia incentrata unicamente sulla corsa e sul fuoco selvaggio. Al contrario, *Far Cry* incoraggia l'adozione di strategie basate sul combattimento a lungo raggio, offrendo l'equipaggiamento adatto allo scopo: il radar fornisce indicazioni solo sulle persone che Carter ha già avvistato, ma una volta 'lockate' queste possono essere rintracciate in qualsiasi punto decidano di spostarsi. Ciò si traduce in un vantaggio per quel giocatore che avrà la pazienza di cercare il punto ideale da cui osservare un'area col binocolo. Anche le armi a disposizione supportano il combattimento a lungo raggio: fucili di precisione e lanciarazzi sono entrambi utilizzabili da una distanza superiore al chilometro.

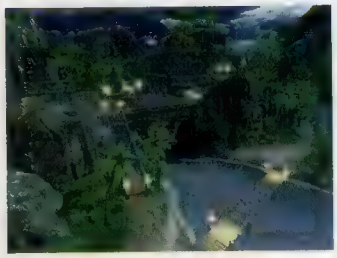
Ciò nonostante Crytek è consapevole del fatto che armi di questo tipo potrebbero essere gradite in single player, ma favorire il 'gioco sporco' in ambito multiplayer: per aumentare la vulnerabilità dei cecchini più infami, quindi, i mirini telescopici emettono un riflesso rivelatore se colpiti dal sole, mentre i razzi sono sufficientemente lenti per essere individuati e schivati in tempo. Oltre ai deathmatch più classici, gli sviluppatori pensano di implementare una modalità d'assalto in stile Cattura la bandiera.

I partecipanti ai deathmatch possono scegliere fra tre tipologie di personaggi: un

Le differenti tipologie di nemici dispongono di armi specifiche e reagiscono secondo routine di IA peculiari

Sistema: **PC**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Crytek**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **26 marzo**



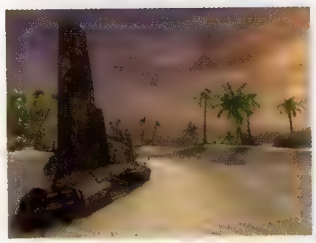


Le sezioni a bordo di vari veicoli sono ancora piuttosto grezze, ma custodiscono un potenziale quanto mai interessante. Chi potrà resistere a un volo in deltaplano sopra un'isola della Polinesia?

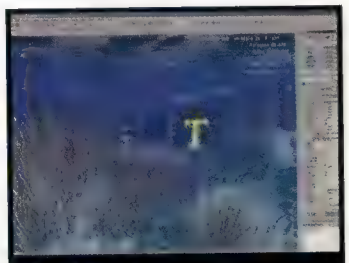
cecchino, un corazziere dall'armamento pesante e un terzo personaggio di supporto equipaggiato con una stim-gun, strumento capace di 'scavare' postazioni da cui fare fuoco e demolire i bunker degli avversari.

Allo stato attuale è difficile capire se l'IA dei nemici sarà latrice di divertimento o frustrazione, e se le ambizioni strategiche di Crytek produrranno un gameplay vario e flessibile piuttosto che il ricorso paranoico al quicksave.

Ciò che è innegabile è la sensazione di trovarsi in un luogo finora raramente esplorato all'interno di un videogioco: sebbene *Far Cry* si apra in maniera tristemente convenzionale, le tonalità di marrone classiche degli edifici degli FPS moderni lasciano presto spazio al caleidoscopio di colori offerto dall'ambientazione tropicale. Approssimandosi alla spiaggia, il giocatore si imbatte in una distesa verde e lussureggiante interrotta solo dal blu del mare e punteggiata dalle macchie gialle e scarlatte di affascinanti tucani. E con l'arrivo della notte, il cielo diventa color inchiostro, le nuvole si tingono d'argento e per un attimo si ha l'impressione di sentire l'aria intorno a sé raffreddarsi. Primo quarto del 2004: Ubisoft non poteva scegliere una data di lancio migliore.



Crytek ha già dato in licenza il notevole motore di *Far Cry*: gli sviluppatori sostengono che il loro engine possa tranquillamente competere con quelli dei più blasonati *Doom 3* e *Half-Life*



Sim-island

Diversi membri di Crytek provengono dalla comunità dei mod. Non è quindi un caso che gli sviluppatori abbiano deciso di dedicarsi all'allestimento di un editor di mappe completo e intuitivo piuttosto che investire le proprie risorse nella realizzazione di una serie sterminata di livelli multiplayer. Il fluido passaggio fra i menu e il gioco vero e proprio rende la creazione di spiagge dorate e di lunghe distese di palme talmente rilassante da trasformare la fase di editing in un passatempo gradevole. Le possibilità offerte dal tool sembrano infinite e **Videogiochi** non mancherà certo di destinare parecchie ore di lavoro alla creazione del proprio paradiso tropicale virtuale.

R.P.D.

Resident Evil Outbreak

Capcom inaugura la sua casa degli orrori nel grande Luna Park della rete. Videogiochi ne calpesta i corridoi esaminandone gli anfratti prima che arrivi il pubblico. E scopre un'attrazione dal potenziale enorme

Resident Evil Outbreak non significa solo il ritorno di un vecchio amore fra le braccia dell'utenza PlayStation2. *Resident Evil Outbreak* significa soprattutto l'esordio della serie online. Dal momento che il titolo è già disponibile in Giappone, e che **Videogiochi**, ostinata importatrice di materiale nipponico, ne possiede una copia, ritrovarlo fra le pagine delle anteprime piuttosto che fra quelle delle recensioni può apparire bizzarro. Di fatto, non era possibile trattare il gioco diversamente. E non per problemi di natura linguistica, ma proprio per il suo forte orientamento verso un modello di fruizione condivisa attraverso la rete. Una caratteristica difficilmente apprezzabile dall'utenza europea se non si dispone in un modello giapponese di PlayStation2 (sprovvisto di mod-chip) e delle conoscenze linguistiche necessarie per superare indenni l'interrogatorio a cui sottopone il server Capcom prima di chiedere l'immissione dei dati della carta di credito. Perché, non va dimenticato, giocare ad *Outbreak* nel rispetto della sua vera natura costa 900 yen (7 euro) al mese. Ed è fortemente consigliato il supporto di un HDD...

Ciononostante, pur agendo da palliativo, la modalità offline di *Outbreak* espone buona parte delle caratteristiche che troveranno applicazione online, e pertanto concede l'occasione di valutarne le potenzialità in vista di un'eventuale commercializzazione nel Vecchio Continente. Certo le parole del direttore generale di Production Studio 1, Tsuyoshi Tanaka, non infondono ottimismo in questo senso (cfr. **VG**003, anteprima di *Monster Hunter*), ma la speranza nutrita da **Videogiochi** è più dura a morire degli zombi capcomiani.

Quando immagini un'avventura lunga diverse ore trasposta online e affidata alla buona volontà dei partecipanti, viene naturale domandarsi come sia stata assicurata la permanenza di tutti i protagonisti nelle maglie della grande rete a prescindere dalle fastidiose incombenze che il mondo reale impone loro di rispettare. *Outbreak* risolve il problema proponendo diverse 'miniavventure' piuttosto che un'unica, immensa odissea. Il gioco è pertanto suddiviso in cinque scenari, brevi 'puntate' compatibili con una vita sociale da affrontare nei panni di uno degli otto personaggi disponibili, ognuno contraddistinto da specifiche abilità.

Online, fino a quattro giocatori possono partecipare contemporaneamente alla medesima miniavventura. Offline, fino a tre NPC orbitano nei pressi del giocatore fingendo di essere al servizio di volontà altre rispetto alla sua: ingaggiano lotte con gli zombi, entrano ed escono dalle stanze, raccolgono oggetti, chiedono aiuto, rispondono alle invocazioni di soccorso e più in generale manifestano un'autonomia decisionale votata alla sopravvivenza.
Il giocatore ha comunque modo di interferire nel loro operato. Inclinando lo stick analogico destro verso i quattro punti cardinali è possibile radunarli, invocarne l'aiuto, invitarli a procedere o ringraziarli per l'eventuale sostegno

Come da tradizione della serie, lo zombi può sbucare da dove meno te lo aspetti. In casi come questo, per invocare aiuto è sufficiente inclinare verso sinistra lo stick destro. Per ringraziare, verso destra

- Formato: **PlayStation2**
- Produttore: **Capcom**
- Sviluppatore: **Interno (Production Studio 1)**
- Origine: **Giappone**
- Data d'uscita: **Disponibile (JPN), NA (PAL)**

Personaggi

Gli otto protagonisti di *Outbreak* godono di caratteristiche precipue concepite per favorire la collaborazione fra i partecipanti all'esperienza online. Conoscere le abilità di ciascuno di loro aiuta a definire i ruoli nel gruppo.

Kevin Ryman

Giovane agente di polizia di Raccoon City, Kevin è in grado di sferrare calci se disarmato. All'inizio del gioco dispone già di una pistola con la quale può infliggere gravi danni al nemico. È il fratello gemello di Tom Cruise.

George Hamilton

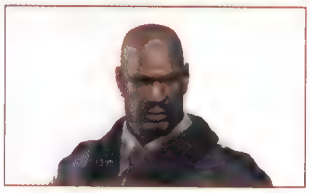
Se volete ricavare medicine dalle erbe, George è l'uomo che fa per voi grazie al kit chimico di cui dispone. Non è un atleta, ma sa schivare gli attacchi e rispondere con un deciso affondo portato con la spalla.

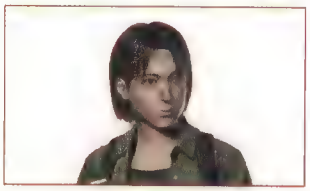
Cindy Lennox

La cameriera del J's Bar di Raccoon City è la compagna ideale quando si è a corto di energia. Cindy dispone infatti di un alloggiamento extra per le erbe, già custode di 6 esemplari (2 verdi, 2 rosse e 2 blu) di default.

Mark Wilkins

Veterano del Vietnam, Mark è ora una guardia di sicurezza. Dispone di un'arma da fuoco sin dal principio, può incrociare le braccia al volto per parare gli attacchi ed è letale con una spranga in mano.





Yoko Suzuki

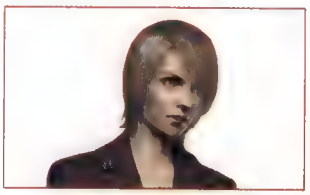
Esperta in informatica, Yoko è uno dei personaggi più 'deboli' del gruppo, ma può trasportare 4 oggetti in più rispetto ai suoi compagni. La sua manovra evasiva consiste in una sorta di caduta all'indietro.

David King

David è un idraulico, pertanto dispone di un set di chiavi inglesi (armi da lancio) e delle conoscenze necessarie a combinare oggetti per dar vita ad armi rudimentali. Possiede anche un coltello.

Alyssa Ashcroft

I metodi di indagine di questa giovane reporter non devono essere dei più ortodossi dal momento che non si separa mai dal suo kit di scasso. Persa la chiave? Ci pensa lei. Ma datele un po' di tempo.



Jim Chapman

Jim è il prototipo del videogiocatore. È underground (impiegato della metro), adora i puzzle (ai suoi occhi le mappe rivelano la posizione degli oggetti) ed affronta il nemico gettandosi a terra e fingendosi morto.

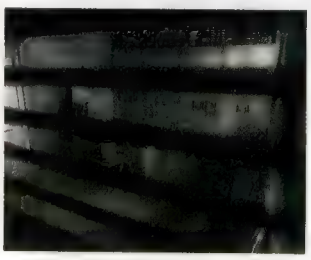
dimostrato, mentre 'frasi di circostanza' posso essere pronunciate agendo sull'apposito tasto frontale. Purtroppo, data la pochezza del 'vocabolario' disponibile, non è possibile impartire comandi complessi, il che limita fortemente il respiro delle strategie di squadra orchestrabili. Inoltre, sebbene nelle mani del giocatore qualsiasi personaggio sia in grado di compiere azioni banali come sbloccare una serratura o attivare un meccanismo, in quelle della CPU bada esclusivamente a difendersi e a spazzolare la scenografia di oggetti. Chiunque, ad esempio, può teoricamente premersi contro una porta per frenare l'avanza degli zombi, ma solo il giocatore, di fatto, è in grado di eseguire quest'azione, senza poterla delegare a nessun altro.

In un contesto online è pacifico sospettare che le intelligenze umane ai comandi dei propri compagni promuovano un clima di maggiore collaborazione, ma dal momento che il sistema di comunicazione non prevede arricchimenti rispetto a quanto proposto offline (*Outbreak* non supporta né il microfono, né la tastiera USB), viene da chiedersi in che modo il gruppo possa organizzare le proprie attività. Certo, è possibile chiedere aiuto, ma come specificare di 'coprire le spalle'? Ok, è possibile richiamare l'attenzione, ma come invitare ad 'aprire una porta'? In altre parole, cosa assicura che il giocatore non debba mimare le proprie intenzioni per farsi capire?

L'evidente volontà di scongiurare il chiacchiericcio improduttivo fra i partecipanti, se da un lato soddisfa l'esigenza di preservare il feeling dell'avventura in solitario, dall'altro espone al rischio di soffocare le potenzialità connaturare all'esperienza collettiva. Ma allo stesso tempo, nulla impedisce all'idiota di turno di strillare 'Thank you' all'infinito, mettendo a repentaglio quella sospensione dell'incredulità che si intende invece a garantire.

Ironicamente, la modalità offline sembra preparare ad un'attività di gruppo confusa e irrispettosa: i compagni governati dalla CPU tendono al vagabondaggio e adorano squarciare l'atmosfera ansiogena con esclamazioni inopportune e illogiche. Non c'è istante in cui alle orecchie non giungano domande come "trovato niente?", suggerimenti come "restiamo calmi", risposte a quesiti mai posti come "scordatelo" o più in generale imprecazioni come il brutale "no shit!" e l'over-18 "son of a bitch!". L'impressione è senz'altro quella di essere circondati da giocatori in carne ed ossa, ma fastidio-

"All'inizio di ogni scenario si è già infetti dal T-virus, e il suo tasso di diffusione nel sangue cresce inesorabilmente assumendo il significato di un conto alla rovescia"



Chiudersi negli armadietti permette di evitare il confronto con gli zombi eventualmente presenti nella stanza. Ciononostante l'inarrestabile diffusione del T-virus non concede il lusso di restarci a lungo. A patto che non se ne voglia uscire come zombi

Il richiamo della mappa, così come dell'inventario, non mette in pausa l'azione. Pertanto se c'è da scambiarsi qualche oggetto o da definire la rotta è bene farlo in un posto tranquillo

samente attivi sul tasto deputato a recitare frasi di (dubbia) circostanza.

Malgrado l'antipatia maturata nei riguardi del proprio seguito inviti a non prestargli soccorso quando richiesto, dinamica e struttura di gioco suggeriscono di evitare simili ripicche. *Outbreak* prende infatti le distanze dagli altri esponenti del franchise proponendo un'interpretazione più panicogenica del survival horror.

Gli zombi tendono ad affollare in gran numero gli ambienti, e affrontarli in perfetta solitudine equivale a spalare acqua con un forcone. Inoltre, considerata la scarsa capienza d'inventario del singolo personaggio, la possibilità di attingere da quello altrui non va sottovalutata, e avere accanto qualcuno custode di erbe curative fa stare decisamente più tranquilli.

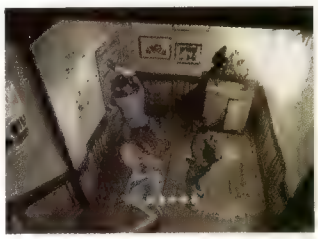
Ma è soprattutto per la presenza del T-virus nel proprio organismo che il gruppo deve restare compatto. All'inizio di ogni scenario si è già infetti dal morbo e il suo tasso di diffusione cresce inesorabilmente assumendo il significato di un conto alla rovescia. L'obiettivo è portare a termine lo scenario entro lo scadere del 'tempo'. Ad ogni aggressione da parte degli zombi non solo diminuisce il livello energetico (eventualmente risollevabile attingendo alla tradizionale flora della serie), ma subisce anche un'impennata la percentuale di T-virus nel sangue. A sua volta, all'aumentare dei danni sostenuti, dapprima si viene penalizzati con una deambulazione lenta e claudicante, quindi si procede strisciando al suolo come vermi. In quest'ultima condizione, si guadagna il disinteresse degli zombi, ma la velocità di diffusione del virus accelera in maniera preoccupante. A patto di non possedere erbe sufficienti per assumere nuovamente una posizione eretta, l'unico modo per frenare l'escalation virale è invocare il soccorso di un compagno, che aiuterà a rialzarsi dando modo di procedere verso zone più sicure.

Oltre a fortificare lo spirito di mutuo soccorso, questa caratteristica è una delle tante che concorre a distinguere *Outbreak* da chi lo ha preceduto. Malgrado gli enigmi sembrino poggiarsi sugli stilemi dettati dalla serie, la dinamica di gioco si fa più bastarda, frenetica, disperata. La fuga diventa tattica preferenziale, ma il traffico di zombi è più intenso, soffocante, indefessamente persecutorio. Al termine del primo scenario **Videogiochi** ha contato 18 zombi nella medesima area di gioco. E per abbattere definitivamente uno zombi sono necessari più proiettili di quanti sia saggio sprecare. La spranga? Si piega con l'uso fino a diventare inutilizzabile. La scopa? Dopo un paio di affondi perde la spazzola per diventare asta, poi mazza, poi manico da scagliare con sdegno verso l'affamato corteggiatore.

Fortunatamente il repertorio di azioni performabili annovera inedite manovre utili all'evasione come la schivata o la spallata, nonché nuove opportunità di interagire con lo scenario, per nascondersi sotto un letto e dentro un armadietto. Il sistema di controllo concede ora maggior mobilità, affidando allo stick sinistro la guida del personaggio secondo la filosofia dello 'screen relative' (alla *Mario 64*) e alla croce direzionale la metodologia tradizionale della serie (utile quando si desidera retrocedere senza dare le spalle al nemico).

Se da un lato *Outbreak* concede solo di immaginare lo sviluppo di tutti questi ingredienti nell'ambito dell'online gaming, dall'altro offre la confortante certezza di un motore grafico notevole. La natura poligonale delle scenografie è spesso celata da un livello di dettaglio che solo il fondale pre-renderizzato sembrerebbe in grado di offrire. Ogni colpo inferto sulla carne produce spargimenti di sangue su muri e pavimenti, e quando le fiamme si levano verso il cielo, ci si scopre ad attendere la fine di una sequenza in CG che in realtà non è. Ma a questi risultati fa eco la beffa di caricamenti insopportabili per durata e occorrenza: poco più di 12 secondi per varcare una soglia. Appena 4 dopo aver eseguito l'installazione sull'HDD (procedimento che richiede circa 17 minuti).

Videogiochi si congeda dalle inospitali lande di *Outbreak* con un sentimento di rinnovato interesse. Già si era detta intrigata all'idea di sperimentare questa inedita tipologia di gioco online. Ora è quasi convinta che possa funzionare davvero. Ma per fugare ogni dubbio si dovrà necessariamente attendere. Forse poco, forse molto, forse in eterno. E intanto quel suadente "Network Play" osserva beffardo dalla schermata introduttiva.



Alcune porte possono essere sbarrate con apposite assi di legno. La loro resistenza agli zombi è comunque limitata concedendo giusto il tempo di indagare l'area prima di darsela a gambe. La pistola sparachiodi, per la cronaca, funziona anche come arma

Fahrenheit

Quattro anni dopo *The Nomad Soul*, David Cage ritorna con un action adventure ancora più ambizioso. La narrazione interattiva potrebbe aver trovato un nuovo paradigma

David Cage ha affrontato un rischio calcolato quando ha creato il suo studio nel lontano 1997 (vedi pag. 85). Ma ora che le avventure stanno tornando di moda (non tanto come genere in sé, ma come elemento indispensabile in tutti gli altri generi), il suo sogno sta diventando realtà: "Ho sempre visto il videogioco come il punto d'incontro fra la programmazione, la grafica, la sceneggiatura, la narrazione e la musica... Il 'multimedia' è il posto dove tutti gli altri media si uniscono e danno origine a qualcosa di nuovo".

Nonostante il 2002 sia stato un anno particolarmente difficile per molti studi indipendenti, Cage è rimasto fedele ai suoi propositi rifiutandosi di svendersi per realizzare progetti più 'ragionevoli' per publi sher visibilmente preoccupati. E la sua determinazione ha pagato: alla fine del 2002 Cage ha stretto un accordo con Vivendi e il 2004 vedrà tutti i giocatori immersi in un nuovo genere di avventura potenzialmente in grado di diventare una pietra miliare nella storia dei videogiochi.

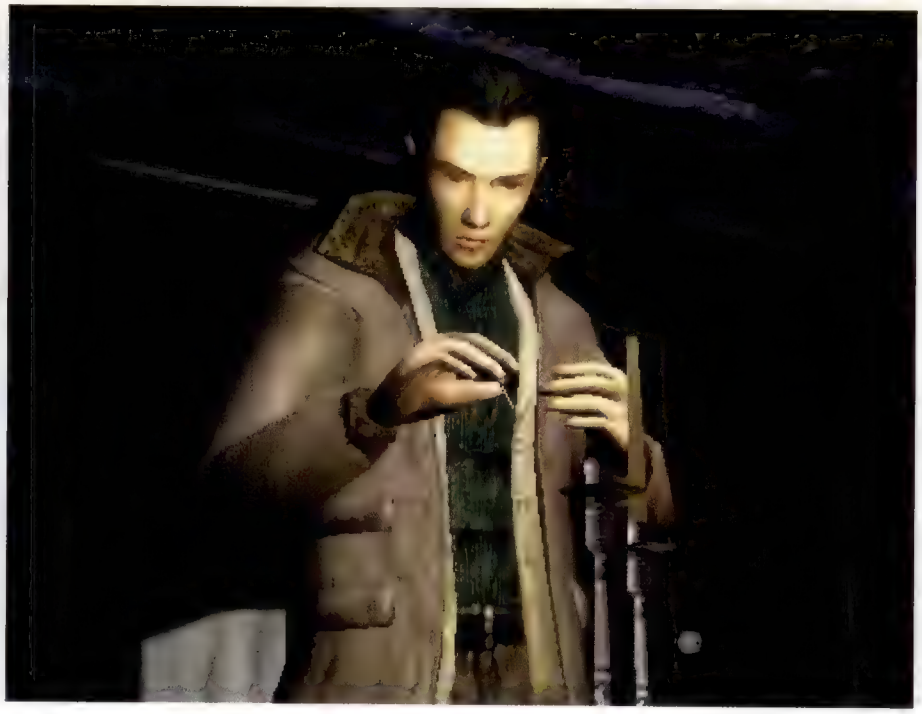
Fahrenheit è un thriller psicologico ambientato nella New York odierna. La città è sotto shock per una serie di omicidi misteriosi, che seguono tutti il medesimo schema: una persona apparentemente normale impazzisce improvvisamente e attacca furiosamente una persona a lei estranea. Tre ferite da taglio interrompono l'approvvigionamento di sangue al cuore e l'assassino usa poi il coltello per incidere dei segni della cabala sul proprio avambraccio, prima di suicidarsi o impazzire in maniera irreversibile.

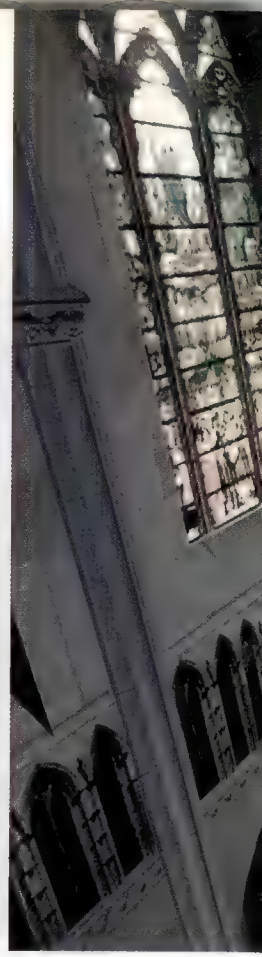
All'inizio dell'avventura la polizia non è riuscita a stabilire alcun legame tra le vittime e i loro assassini. In un'ambientazione caratterizzata dalle temperature in costante diminuzione (da cui il titolo), il giocatore dovrà risolvere il mistero mediante due protagonisti e un roster di altri dieci personaggi. Ma a differenza di *The Nomad Soul*, nel quale l'utente doveva interpretare una serie di personaggi diversi a rotazione, i protagonisti di *Fahrenheit* vivono le proprie vite, a volte interagendo fra lavoro e a volte separatamente, ma mai escludendosi l'un l'altro. È un po' come in una serie televisiva, dove ogni personaggio permette di scoprire un aspetto differente della storia, solo che qui sono tutti sotto il controllo del giocatore.

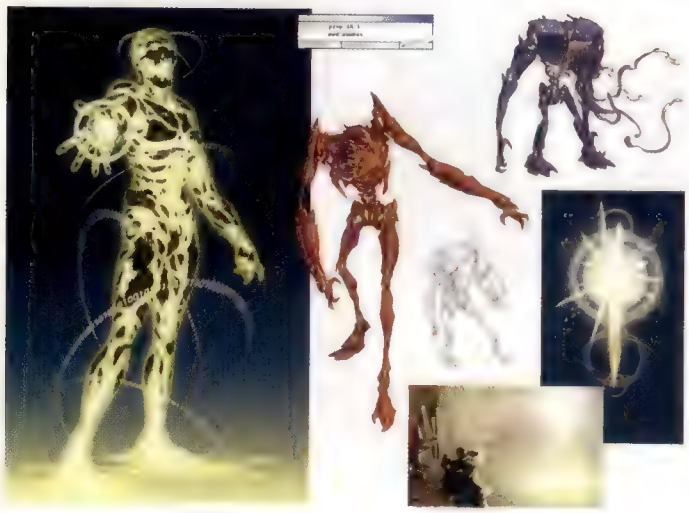
Come spiega Cage, "non possiamo reinventare la tecnica della narrazione. Dobbiamo prendere in prestito quello che ci serve dai libri, dai film e dalla musica e trovare un modo per rendere il tutto interattivo. Nei film di Hitchcock, tutto si basa sul fatto che noi sappiamo

Inutile cercare l'interfaccia utente: lo schermo di *Fahrenheit* è il più delle volte sgombro da simboli, barre di energia o indicatori vari

- Formato: **PS2, Xbox, PC**
- Produttore: **Vivendi Universal Games**
- Sviluppatore: **Quantic Dream**
- Origine: **Francia**
- Data d'uscita: **2004**



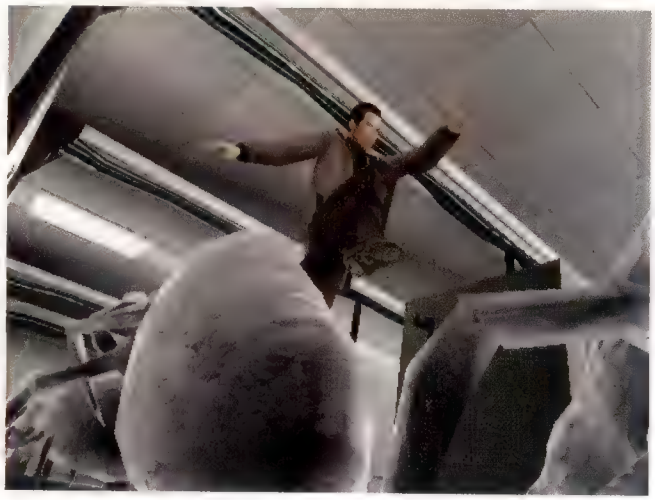




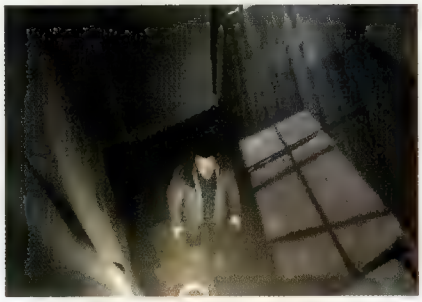
certe cose di cui il protagonista è all'oscuro perché abbiamo visto delle cose e lui no. Utilizzeremo lo stesso principio per dare a *Fahrenheit* una componente narrativa più forte".

I due protagonisti sono Lucas Kane e Carla Valenti. Lucas è un impiegato di banca trentenne: la sua è una vita ordinaria finché un giorno non diventa uno dei misteriosi assassini. La sequenza introduttiva del gioco vede Lucas seduto in una tavola calda. Improvvisamente, come se fosse in trance, afferra un coltello e si dirige verso la toilette. Una volta dentro il bagno comincia ad avere allucinazioni: una bambina chiede aiuto, un uomo agita un coltello... Lucas esegue i medesimi movimenti e quando riacquista i propri sensi è coperto di sangue e c'è un cadavere ai suoi piedi.

Il giocatore assume il controllo di Lucas: Cos'è successo? Perché? Cosa bisogna fare adesso? La particolarità della situazione è accentuata ulteriormente da un ostacolo aggiuntivo: l'interfaccia utente è vuota. Nessun indicatore di energia, nessun cursore, nessun inventario. Il problema, comunque, dura poco: Lucas risponde ai comandi del gio-



Lucas acquisisce poteri soprannaturali nel corso dell'avventura, ma è anche vittima di allucinazioni, come in questa sequenza dove viene inseguito da diversi acari giganti



I programmatori hanno fatto un ottimo lavoro nella realizzazione delle ombre e dei tessuti. Fattori che contribuiscono immensamente all'atmosfera di *Fahrenheit* e che testimoniano il talento artistico di Quantic Dream

catore nella maniera più intuitiva possibile. Lo stick sinistro serve per muoverlo e quello destro per controllare le sue azioni. Tutte le sue azioni. Quando il giocatore si trova di fronte a una situazione o a un oggetto particolare, il gioco propone un movimento preciso che è spesso più logico di qualsiasi altro e che può essere portato a compimento con precisione esemplare mediante lo stick destro. A seconda delle circostanze, il gioco consente di estendere un braccio, allungare una gamba o muovere l'intero corpo. L'effetto è pazzescamente realistico.

Lucas può fare diverse cose all'interno della toilette: nascondere l'arma dell'omicidio, lavare le tracce di sangue, trascinare il cadavere in un angolo... o semplicemente alzare i tacchi e darsela a gambe.

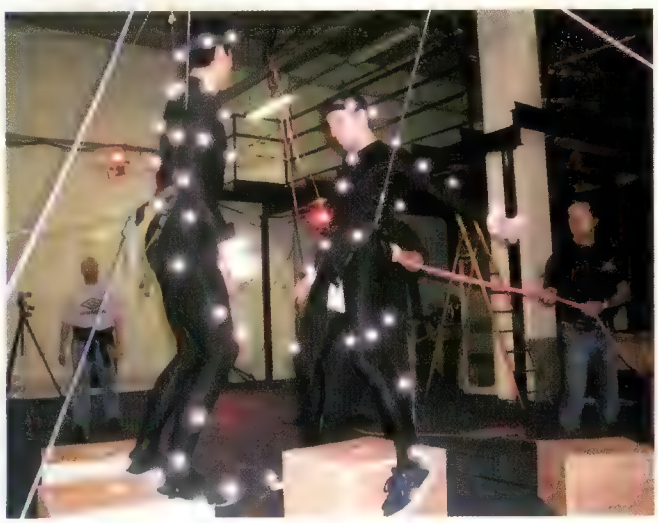
Di conseguenza, ogni traccia lasciata sul luogo del crimine diventerà una prova per il secondo protagonista del gioco, l'affascinante ispettrice di polizia Carla Valenti, che arriva sulla scena poco dopo la scomparsa di Lucas. Il giocatore utilizza Carla per perlustrare la scena del crimine e per interrogare i testimoni. Anche qui, sta a lui decidere come gestire l'investigazione. Ma a prescindere dal personaggio usato, sia che si tratti di Carla, di Lucas o di uno dei co-protagonisti, l'obiettivo è sempre il

"Lucas risponde ai comandi del giocatore nella maniera più intuitiva possibile. Lo stick sinistro serve per muoverlo e quello destro per controllare le sue azioni"

Produzione cinematografica

La fase di produzione di *Fahrenheit* è stata per molti versi simile a quella di un film. Tutte le animazioni del gioco sono state realizzate mediante motion capture presso lo studio interno di Quantic Dream, uno dei più avanzati in Europa (con 24 camere Vicon M-Cam), già utilizzato per realizzare gli effetti speciali di diversi film. Il tratto cinematografico di *Fahrenheit* e la conseguente quantità di animazioni necessarie per i protagonisti ha significato un uso estensivo del set di motion capture: tre mesi e mezzo di riprese, oltre 30 attori (per i 140 personaggi del gioco), scene di azione e di lotta con stuntman professionisti per un totale di circa 6.000 animazioni, corrispondenti a 12 ore di animazioni dopo la post-produzione: numeri assolutamente enormi per un videogioco.

Un'altra caratteristica interessante è il modo in cui Quantic Dream crea gli attori virtuali, vale a dire utilizzando una innovativa tecnica d'animazione facciale basata sulla modellazione, per ogni personaggio, di una serie di volti che mostrano le espressioni più intense. Interpolandole con un'espressione neutrale, la tecnologia di Quantic Dream può animare il movimento delle labbra, espressioni facciali e battito delle palpebre per un effetto realistico devastante. Inoltre, le facce dei protagonisti sono animate tramite un sorprendente sistema simile a quello dei burattini. Ad ogni dito del guanto indossato dall'animatore corrisponde un movimento specifico del volto tridimensionale: il burattinaio dà quindi vita al personaggio semplicemente muovendo le sue dita in una strana danza ipnotica. Una danza per il movimento delle labbra, una per le espressioni... Il risultato è sorprendente.

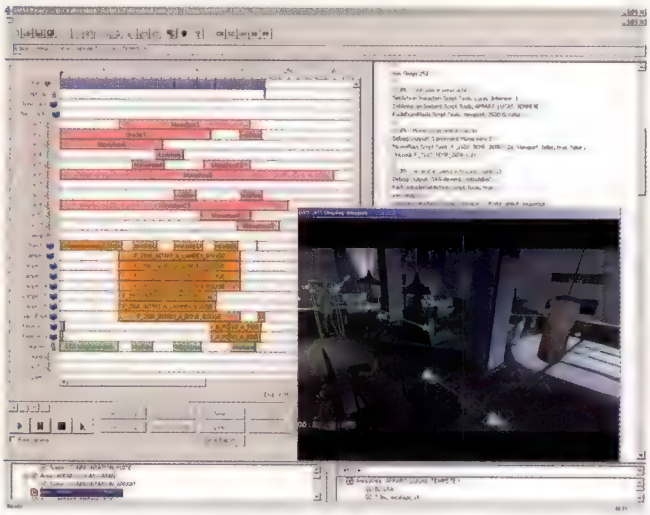


Esperienza televisiva

Cage ritiene che la potenza di un gioco dipenda dalle emozioni che suscita e che la chiave di tutto sia da ricercare nel modo in cui il giocatore si relaziona al proprio personaggio. "La camera è uno strumento molto potente per raccontare una storia, amplificare le emozioni, allestire scene e creare delle cose", sostiene. Quindi, prima di lavorare a *Fahrenheit*, Quantic Dream ha cominciato procurandosi l'equipaggiamento necessario per realizzare delle scene di stampo cinematografico in maniera rapida e semplice.

Il risultato, chiamato Movie Maker, è un tool incredibile, una sorta di Adobe Premiere dedicato alle scene in tempo reale, ed è attualmente un'applicazione unica nel suo genere. Gli addetti al level design di Quantic Dream stanno usando Movie Maker per posizionare e sincronizzare le animazioni dei personaggi, per spostare le inquadrature e per inserire gli effetti sonori e gli eventi scriptati. L'applicazione è flessibile e potente al tempo stesso.

I designer creano quattro differenti telecamere orientate in direzioni complementari: ognuna di queste camere segue il personaggio qualsiasi cosa faccia, secondo le preferenze del designer. In qualsiasi momento quest'ultimo può aprire una finestra per vedere la scena da un'angolazione differente e scegliere quale inquadratura possa essere più utile per il giocatore. Il sistema permette anche di implementare sequenze filmate nella finestra di gioco. È un po' come la tecnica degli 'split-screen' usata egregiamente nella serie televisiva '24'.



La trama è l'elemento cardine di *Fahrenheit* e contiene un gran numero di sequenze d'azione in cui i giocatori devono reagire ad una serie di eventi in rapida successione

medesimo: risolvere il mistero sia degli omicidi che del raffreddamento del pianeta. La scelta dei metodi, e dei personaggi, da utilizzare per portare avanti l'indagine è a discrezione del giocatore.

Questo è ciò che rende *Fahrenheit* piuttosto unico: nonostante una narrazione così intricata e dettagliata, il gioco permette di esplorare l'avventura con la profondità (o la superficialità) che si desidera. Da quasi tre anni Quantic Dream è al lavoro su un'idea rivoluzionaria, battezzata 'Bending Stories', e il risultato dovrebbe dare al giocatore una sensazione di libertà tale da permettere a Cage di riconciliare interattività e narrazione avvincente.

Invece di scegliere in che modo fare qualcosa, come in altri titoli concorrenti, *Fahrenheit* permette al giocatore di scegliere i personaggi con cui preferisce condurre l'indagine, tenendo presente che ognuno di loro, come in una serie televisiva, ha una propria personalità che definisce non solo le azioni eseguibili, ma anche le probabilità di ottenere dei risultati. Non è come giocare a un FPS, in particolar modo perché in *Fahrenheit* il giocatore non deve ammazzare nessuno (quasi nessuno, diciamo). Ma questa mancanza di brutalità dovrebbe essere bilanciata dall'intensità della storia nonché dalla facoltà di scoprire le complesse personalità dei personaggi, ed i modi in cui possono interagire l'uno con l'altro.

Fahrenheit si propone di creare un'intima relazione fra utente e personaggi del gioco. "Volevo dimostrare che un gioco può essere avvincente come un film", dice Cage. "I giochi possono trasmettere idee ed emozioni, ma godono del valore aggiunto dell'interattività, del poter dire 'faccio parte della storia'. Volevo usare *Fahrenheit* per raccontare una storia che coinvolgesse il giocatore come se fosse una sorta di aiuto regista, aiuto sceneggiatore, elargendo sorprese durante tutta la durata dell'avventura".

"*Fahrenheit* permette al giocatore di scegliere i personaggi con cui preferisce condurre l'indagine, tenendo presente che ognuno di loro ha una propria personalità"

Non fate
i CONIGLI...
...il divertimento sarà
la vostra rivincita!
INTRUDER ALERT
visto su
GAME NETWORK
SKY 816
PlayStation.2
Whiplash
Whiplash
eidos
PlayStation.2
XBOX
distribuito da
HX HalifaX
dbd digital bros division

videogiochi.com

Cold Winter

Esiste una soluzione al problema che vede l'80 per cento dei giocatori abbandonare un titolo prima di completarlo? Secondo il direttore allo sviluppo di Swordfish Studios, la risposta è affermativa...

Sebbene **Julian Widdows** stia parlando del proprio gioco da oltre un'ora, non ha nominato *GoldenEye* nemmeno una volta. Il che è bizzarro. Al giorno d'oggi sembra che ogni sviluppatore incontrato da **Videogiochi** stia lavorando su un titolo destinato a detronizzare il tie-in di Rare. E questo anche se non sta lavorando a un gioco di 007 o persino a un FPS.

Swordfish Studios, comunque, è attualmente al lavoro su quello che spera possa diventare lo sparatutto per PS2 definitivo quando verrà lanciato l'anno prossimo. Ma è solo dopo che **Videogiochi** fa notare agli sviluppatori la somiglianza con l'opera di Rare che Widdows ammette, dopo aver ringraziato timidamente, che era proprio questa l'ambizione del suo team sin dal principio.

Anche se una simile premessa potrebbe caricare *Cold Winter* di aspettative eccessive, c'è qualcosa nel gioco di Swordfish che ispira sicurezza. Nello specifico, qualcosa che ricorda il level design bilanciato alla perfezione di *GoldenEye*, o la sua IA superbamente impegnativa, o il modo in cui i livelli di difficoltà erano calibrati per introdurre al gioco gradualmente, o ancora l'attenzione maniacale ad ogni minimo dettaglio. E nonostante manchino ancora nove mesi di sviluppo all'uscita, le sezioni giocabili di *Cold Winter* sembrano già complete e rifinite.

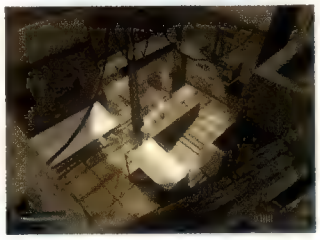
A livello visivo è uno dei titoli più massicci che PlayStation2 abbia mai fatto girare. Al di là di *Killzone*, è difficile trovare un altro FPS che possa rivaleggiare sul piano della grafica. Il che è sorprendente considerando che il gioco si poggia sul Renderware. Come mai altri titoli basati sul tool di Criterion non vantano la stessa qualità estetica? Widdows sostiene che la motivazione è da ricercarsi nella stretta collaborazione fra Swordfish e Criterion, e nell'abilità dei grafici del suo team.

Riempire l'indicatore di adrenalina del protagonista, facendolo combattere incessantemente, permette di riempire anche la barra di energia. "La fortuna aiuta gli audaci", sostiene Widdows

Coloratissime lightmap (texture predefinite su cui è già stato applicato l'effetto di luce) sono esportate da Max, finti effetti volumetrici donano un look nebbioso dove necessario e ogni oggetto è interessato da algoritmi di ombreggiatura analoghi a quelli utilizzati in *Doom III* (stencil shadowing). Un programmatore si occupa esclusivamente degli effetti visivi, come gli schizzi di sangue sulle piastrelle o le scintille prodotte dall'impatto dei proiettili sulle superfici metalliche. Il risultato è che *Cold Winter* è semplicemente spettacolare da vedere in movimento, grazie anche alle routine fisiche.

La possibilità di usare tavoli o letti per crearsi un riparo o di raccogliere oggetti per tirarli contro le guardie dà l'impressione di trovarsi di fronte a un clone di *Half-Life 2*. Ogni elemento del fondale reagisce in maniera realistica, dai caloriferi ai cestini per i rifiuti.

Inoltre, i soldati nemici sono sufficientemente astuti da ribaltare gli oggetti per cercare riparo e da reagire in gruppo alle azioni del giocatore.



Il vasto arsenale del gioco si basa su armi reali. Con il fucile di precisione è persino possibile centrare le granate indossate dai nemici

- Formato: **PlayStation2**
- Produttore: **Vivendi Universal Games**
- Sviluppatore: **Swordfish Studios**
- Origine: **UK**
- Data d'uscita: **Inverno**

Suddividendo la storia in tre diverse missioni, Swordfish spera di realizzare un gioco che possa conquistare i giocatori esperti, ma risultare comunque ultimabile anche dai casual gamer

La combinazione di eventi scriptati e IA risulta quanto mai convincente mentre Widdows fa avanzare il proprio personaggio lungo un corridoio, costrigendo diverse guardie a cercare riparo.
È questo genere di dettagli che allontana *Cold Winter* dalla massa di FPS per console, dai fiori che ornano gli alberi di ciliegio alle falene che si radunano intorno alle fonti di luce, passando per le mosche che convergono sui corpi dei cadaveri.

Se un nemico ha una granata agganciata alla bandoliera, il giocatore può farla saltare con il fucile di precisione. Quando i veicoli esplodono, lo fanno esattamente come al cinema, con una forza che proviene dal basso e li proietta in aria.

Ma Swordfish non ha preso ispirazione unicamente dai blockbuster hollywoodiani. "Analizziamo con attenzione tutto quello che ci circonda e leggiamo le riviste perché ci permettono di capire cos'è piaciuto alla gente e cosa no", spiega Widdows.

I nemici possono essere tenuti in ostaggio come in *Splinter Cell* e il gioco decide un'eventuale inversione dell'asse Y come in *Halo*, con un altro personaggio che all'inizio del gioco passa una torcia di fronte agli occhi del protagonista, in modo da stabilire se l'utente preferisca premere in alto o in basso per alzare lo sguardo. "Ho sentito uno dei membri di Bungie parlarne nel corso del GDCE", prosegue Widdows. "E ho pensato: 'un momento. Questi hanno milioni di dollari, un'intera sezione dello studio dedicata a queste cose, pagano specialisti laureati in psicologia nelle migliori università americane per fare questo lavoro. Non mi sento in colpa a prendere in prestito le loro ricerche. Non sono troppo orgoglioso. Sono ricerche molto valide e interessanti".

Ma questa non è l'unica idea presa in prestito dal titolo Bungie: "Ci sono un paio di trucchetti che sono molto, molto difficili da vedere in *Halo* e che abbiamo individuato un paio di settimane fa: se poggi il reticolo di mira su un nemico che si sta muovendo lentamente, lo schermo lo segue automaticamente. Ciò permette di girare attorno all'obiettivo senza rischiare che sfugga dalla linea di fuoco. È un escamotage molto sottile, e cercheremo di implementarlo".

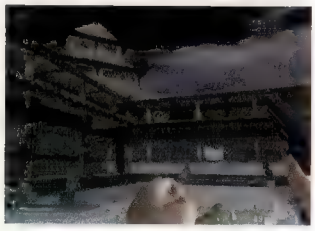
Un'altra fonte d'ispirazione è rappresentata dal design di *Deus Ex*, che è stato emulato mediante un sistema di combinazione di oggetti che fornisce al giocatore gli strumenti per risolvere tutti i problemi presenti all'interno del gioco. "Non volevamo equipaggiare il protagonista con tutto quello di cui aveva bisogno per finire il livello sin dal principio: in quel modo si permette al giocatore di immaginare cosa sta per incontrare e ciò inficia parecchio il fattore sorpresa. Noi prima presentiamo gli enigmi, quindi offriamo la possibilità di costruirsi gli oggetti necessari. Nel caso ci si trovi di fronte a una serratura elettronica, ad esempio, il giocatore può costruirsi una periferica per hackerare il codice utilizzando un circuito integrato e dei cavi oppure ottenere il codice da una delle guardie".

Una delle conseguenze di questo approccio è rappresentata dall'ampliarsi della gamma di possibilità emergenti: in un corridoio, ad esempio, il giocatore potrebbe accatastare tavoli e sedie per allestire una barricata che rallenti l'avanzata dei nemici, e nel frattempo costruire una mina per far saltare coloro che riusciranno eventualmente a sfondarla.

Questi momenti emergenti sono supportati da eventi scriptati, come nel caso dello scontro con una postazione mitragliatrice, vissuto all'inizio del gioco e riproposto anche più avanti. "Il giocatore sa già come comportarsi perché ci si è già scontrato all'inizio nell'ambito di uno script", spiega Widdows.

Ci sono poi gli elicotteri che arrivano sulla scena per rilasciare rinforzi, aumentando la dose di spettacolarità e fornendo una spiegazione logica al respawn dei nemici. D'altro canto, *Cold Winter* è un titolo con aspirazioni di realismo. Le oltre 30 armi del gioco sono basate su controparti reali, mentre l'ex-membro della SAS ed esperto di Muay Thao Bob Spur funge da consulente dopo essere subentrato al posto di Andy McNab, che aveva lo stesso compito.

Del team fanno parte anche specialisti di altri settori. Nathaniel Parker (conosciuto per l'interpretazione di un ispettore della polizia in una popolare serie televisiva britannica) si è occupato del doppiaggio, mentre l'autore inglese di fumetti Warren Ellis si occuperà della sceneggiatura e dei collegamenti narrativi fra un livello e l'altro,



Il livello di dettaglio visivo è probabilmente il più elevato mai visto in un FPS per PS2, grazie al Renderware e ai talentuosi grafici di Swordfish

come ha già fatto con *Hostile Waters*, l'ultimo titolo di Swordfish.

La trama è composta da tre storie differenti. I primi due livelli sono incentrati sulla fuga da una prigione cinese e propongono la storia di Andrei Sterling, un ex-membro della SAS ora sicario per il governo britannico che, dopo essere stato catturato, è stato condannato alla pena di morte. Dopo la sua fuga, la trama si divide e a Sterling vengono offerte tre missioni. "A prima vista sembrano missioni scollegate fra loro", spiega Widdows. "Cominciano tutte alla stessa ora, nello stesso posto e ognuna dura dalle quattro alle cinque ore".

Completando una missione, il giocatore ha effettivamente finito il gioco. "Ma è possibile tornare indietro e scegliere una delle altre", prosegue Widdows. "E anche se sembra una missione completamente staccata da quella precedente, a un certo punto tocca una delle locazioni visitate prima per poi proseguire per la sua strada. Giocando tutte e tre le missioni, recuperando le informazioni del caso, si viene a capo della storia principale".

Ciò che colpisce di una simile struttura è che, come il resto del gioco, è stata concepita per rendere l'esperienza il più accessibile possibile. Il fatto che sia stato progettato sin dall'inizio per essere 'amichevole' nei riguardi di ogni tipo di giocatore è probabilmente la caratteristica peculiare di *Cold Winter*: "Vorremmo creare un titolo non solo per i giocatori, ma anche per il mass market, qualcosa che piaccia agli hardcore gamer ma sia comunque accessibile, coinvolgente e adatto a chi non ha mai videogiocato prima".

Di conseguenza, la struttura del gioco è evidente sin dai primi istanti. "Non mostriamo dove si trovino le locazioni, ma facciamo capire al giocatore come è strutturato il titolo, in modo che sappia sempre quanto manchi alla fine. Non vogliamo che la gente arrivi a un'ora dalla fine dell'avventura e abbandoni perché ne ha avuto abbastanza senza sapere che ce l'ha quasi fatta.

"Immaginate di andare a vedere un film senza avere idea di quanto sia lungo, e che possa durare dalle due alle dieci ore! Quanta gente credete rimarrebbe fino alla fine? Io non penso lo farei".

Un po' contorto, ma ha senso. In Swordfish non sono gli unici ad ammettere che siano necessari alcuni cambiamenti a livello di design se si vuole che i videogiochi conquistino sempre nuovo pubblico. Prodotti come *EyeToy* dimostrano il crescente interesse nei confronti di titoli che forniscano dosi di divertimento concentrate ai giocatori occasionali, e Widdows cita le ricerche condotte da Sony secondo cui l'80% dei giocatori non porta a termine alcun titolo. "La maggior parte del pubblico abbandona prima di finire l'esperienza che gli è stata confezionata", insiste. "E spesso la parte finale dei giochi è quella che contiene il lavoro migliore. I giochi sono strutturati in modo tale che la seconda metà esprima le idee sviluppate nella prima, ma a quel punto la maggior parte della gente ha già abbandonato, il che è un peccato. Inoltre, rinunciare a finire un gioco disincentiva una persona dal farlo anche in quello successivo.

"Quindi quello che vogliamo fare è creare un titolo dove anche l'utente occasionale, che lo giocherà per sole sei o sette ore, possa arrivare alla fine".

Ciò nonostante *Cold Winter* non mira solo a quel genere di pubblico. "È un titolo più corto, ma più 'grasso'", prosegue Widdows. "È più ricco, ma meno pesante in termini di ore di gioco. Soprattutto non vogliamo costringere il giocatore a fare cose che non siano divertenti, anche se questo accorcia la durata del gioco".

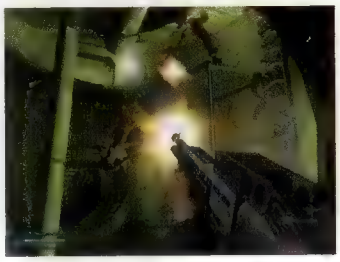
La volontà di rendere *Cold Winter* più corto e concentrato non si manifesta solo nella struttura di gioco: "Una cosa che faremo di sicuro sarà monitorare le persone che non sono molto brave a giocare. In pratica ciò che vogliamo fare è questo: se, per esempio, nel primo livello qualcuno muore un certo numero di volte nella stessa zona, il gioco gli darà la possibilità di attivare l'opzione di puntamento automatico. Ieri stavamo esaminando *Crimson Skies*: uno dei ragazzi del team mi ha detto che se fallisci una missione per tre volte di fila il gioco ti propone di saltarla, un'opzione che potremmo prendere in considerazione. Credo che sia arrogante e tirannico obbligare il giocatore a completare un dato livello per vedere il resto del gioco che ha pagato".

Un'altra caratteristica interessante riguarda il sistema energetico. I medipack possono essere utilizzati in qualsiasi momento, ma è anche possibile riempire l'indicatore dell'adrenalina abbattendo nemici in successione. L'indicatore pieno permetterà di recuperare energia perché "la fortuna aiuta gli audaci", per dirla alla Widdows. "Non volevamo che il nostro gioco fosse incentrato sulla memorizzazione della posizione dei medipack, sulla gestione oculata dei salvataggi: è un gioco improntato sul combattimento, sulla soddisfazione di battere la IA dei nemici e sulla risoluzione degli enigmi. Se il giocatore muore sa di aver fatto un errore tattico, non di essere stato punito dal design del gioco o di aver saltato due punti di salvataggio quando aveva diversi medipack a disposizione senza sapere che stavano per arrivare nuove guardie nemiche. Vogliamo semplicemente permettere all'utente di procedere lungo il gioco".

E qui fischieranno le orecchie a tutti coloro che non sono riusciti a superare la diciottesima missione di *GoldenEye*, con quel suo dannato conto alla rovescia. Perché, a rischio di infliggere al gioco di Swordfish la maledizione dell'hype, *Cold Winter* sta assumendo davvero la forma di un possibile *GoldenEye 2004*.

Widdows dà una dimostrazione della IA del gioco muovendosi intorno alle guardie, costringendole così a cercare riparo in ogni angolo utile

"Non vogliamo che la gente arrivi a un'ora dalla fine dell'avventura e abbandoni perché ne ha avuto abbastanza senza sapere che ce l'ha quasi fatta"



Swordfish è ancora omertosa riguardo al multiplayer. Si sussurra una modalità online, ma l'unica cosa certa al momento è un doppio split-screen, con classifiche 'alla *GoldenEye*'

KOONEIT

Flat-Out

Videogiochi si allaccia le cinture e parte alla scoperta di un gioco di guida che potrebbe soffiare una doverosa ventata d'aria fresca sul genere ormai stantio delle simulazioni automobilistiche

È l'*Half-Life 2* dei giochi di guida". Okay, calma un attimo. Se **Videogiochi** avesse avuto un euro ogni volta che ha sentito un proclama simile, a quest'ora la redazione passerebbe le proprie giornate in qualche casinò di Las Vegas anziché in un ufficio alla periferia di Milano. Ma **Aki Jarvilehto**, director of business development a Bugbear, ha una scusante: non ritiene che il suo gioco possa essere qualitativamente valido come *Half-Life 2*, bensì che condivida molti dei principi alla base del titolo Valve.

"I giocatori dovrebbero giocare al limite, devono andare al massimo e sentire ogni singolo impatto", prosegue Jarvilehto. "Le nostre ambientazioni sono completamente dinamiche: non esistono corde invisibili a guidare il pilota lungo il tracciato".

Ogni pista contiene oltre 2.000 elementi interagibili, fornendo così terreno fertile per danni e distruzioni come mai si era visto prima in un gioco di questo genere. Poiché così tanti oggetti hanno ciascuno valori individuali e sono completamente integrati nel sistema di routine fisiche, colpendoli è possibile innescare lo stesso genere di reazioni a catena di cui Valve andava particolarmente orgogliosa durante la presentazione della demo più recente di *Half-Life 2*. I serbatoi d'acqua sorretti da assi di legno possono essere urtati per farli cadere su un veicolo avversario nelle vicinanze, mentre le cataste di legna possono essere centrate per sparpagliarle in mezzo alla strada e le rampe distrutte o bloccate per ostacolare i concorrenti che seguono.

In termini strutturali, *Flat-Out* potrebbe sembrare identico a un qualsiasi altro gioco di guida: otto auto su un tracciato, tre ambientazioni completamente diverse, ognuna con 15 variazioni di pista (per un totale di 45 percorsi), effetti meteorologici, corse diurne e notturne e danneggiamenti in tempo reale. Ma appena il giocatore si mette al volante di una delle sue vetture, il mondo di *Flat-Out* prende vita.

L'universo del titolo Bugbear reagisce in maniera così tempestiva e interattiva che **Videogiochi** dedica la maggior parte del proprio tempo sperimentando, andando fuoristrada e demolendo quanto più scenario possibile. L'IA dei piloti avversari è ancora piuttosto rudimentale, ma a **Videogiochi** interessa poco arrivare al traguardo prima degli altri: qualche manovra in retromarcia e poi, mentre il gruppo scompare all'orizzonte, via contro una barriera anti-urto composta da oltre 100 pneumatici. Le gomme riempiono la porzione di tracciato antistante rotolando nella

Modelli di automobili dettagliati e danneggiamenti dinamici sono ormai standard nei titoli di guida odierni, ma quello che rende *Flat-Out* diverso è il modo in cui praticamente qualsiasi oggetto del mondo di gioco risponde in maniera convincente ogni volta che viene urtato, schiacciato o distrutto guidandoci contro

Formato: **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **Empire Interactive**
Sviluppatore: **Bugbear**
Origine: **Finlandia**
Data d'uscita: **Autunno**

carreggiata mentre gli altri veicoli si approssimano a completare il primo giro. Il caos che risulta dallo scontro è affascinante: alcune auto sterzano freneticamente per evitare gli ostacoli, mentre altre finiscono contro i pneumatici innescando un mega-incidente che sembra destinato a durare in eterno. Pare di assistere a un vecchio episodio di 'CHIPs'. Questo è il genere di comportamento dinamico e imprevedibile che dovrebbe assicurare l'unicità di ogni singola gara di *Flat-Out*. "Non vogliamo realizzare una simulazione",

Ogni rottame finito in pista rimane al proprio posto fino al termine della gara. Passandoci sopra, il giocatore potrebbe incorrere in un incidente di dimensioni catastrofiche

"Vogliamo che i giocatori si divertano a lottare per la prima posizione e se questo significa fare a pezzi gli altri veicoli, trascinandosi sul traguardo col motore in fiamme, ben venga"

aggiunge **Janne Alanenpaa**, direttore generale di Bugbear. "L'obiettivo è il divertimento. Vogliamo che i giocatori si divertano a lottare per la prima posizione e se questo significa fare a pezzi gli altri veicoli, trascinandosi sul traguardo col motore in fiamme, ben venga".

Bugbear ha deciso praticamente dall'inizio dello sviluppo di non richiedere alle case automobilistiche l'autorizzazione a riprodurre veicoli su licenza: la softco è convinta che una volta che gli utenti proveranno una demo del gioco, rimarranno catturati dall'unicità dell'esperienza offerta da *Flat-Out*. Durante la giornata di presentazione, *Burnout* viene nominato parecchie volte ed è chiaro che il team finlandese ammiri l'eccellente titolo di guida di Criterion e ambisca a emularne il successo di critica e pubblico.

A contribuire al clima di anarchia che pervade *Flat-Out* esiste anche il sistema di routine fisiche che coinvolge ogni pilota, incluso l'alter ego digitale del giocatore. Sebbene questa parte del codice non sia ancora stata implementata, l'idea è quella di avere piloti snodabili che possano deformarsi realisticamente in seguito a impatti violenti e persino volare attraverso il parabrezza per finire davanti alle altre auto. "I veicoli potranno ribaltarsi e i piloti reagiranno di conseguenza", promette Alanenpaa. "Vogliamo dare un effetto drammatico al tutto, ma senza penalizzare eccessivamente il giocatore. Dopo un grosso incidente, il pilota rimarrà fuori dalla macchina per qualche istante prima che il gioco resetti la sua posizione".

Alanenpaa parla inoltre della possibilità che le auto avversarie passino sopra i piloti rivali stesi a terra, anche se "non ci sarà sangue", dichiara. Il gioco è incentrato sul caos, non sul massacro insensato. Ci sono numerose scorciatoie da prendere, ma spesso per liberare il passaggio vanno demoliti o urtati degli elementi scenografici, come baracche fatiscenti e quant'altro. Il team vuole che i giocatori sperimentino continuamente alla ricerca della strada più veloce, per poi sfruttare il know-how acquisito nella modalità multiplayer.

L'evolversi imprevedibile delle corse potrebbe però trasformarsi in un incubo per Bugbear in termini di bilanciamento del gioco. "Desideriamo che *Flat-Out* sia divertente come *Super Mario Kart*", dice Alanenpaa. "Vogliamo che i giocatori siano costantemente in lotta e combattano per la propria posizione. C'è un sacco di bilanciamento da portare a termine, ma visto che il gioco è già funzionante, ora possiamo focalizzarci proprio su quello".

Bugbear ha già realizzato giochi di guida in passato, come *Rally Trophy* o *Tough Trucks: Modified Monsters*, ma con *Flat-Out* sapeva che una modalità online avrebbe potuto arricchire immensamente l'esperienza ludica. Con un mondo così irresistibilmente incline ad essere devastato, l'idea che i giocatori potessero essere in grado di gareggiare unicamente contro i piloti della CPU era ovviamente inaccettabile per Alanenpaa.

Un massimo di otto veicoli potranno prendere parte ad ogni gara e sebbene le funzionalità online siano ancora decisamente incomplete, **Videogiochi** sospetta che

Le auto in gara arrivano a un massimo di otto, compresa quella del giocatore. Bugbear è attualmente al lavoro sulle modalità online per PC e Xbox. Quella per PS2 è incerta

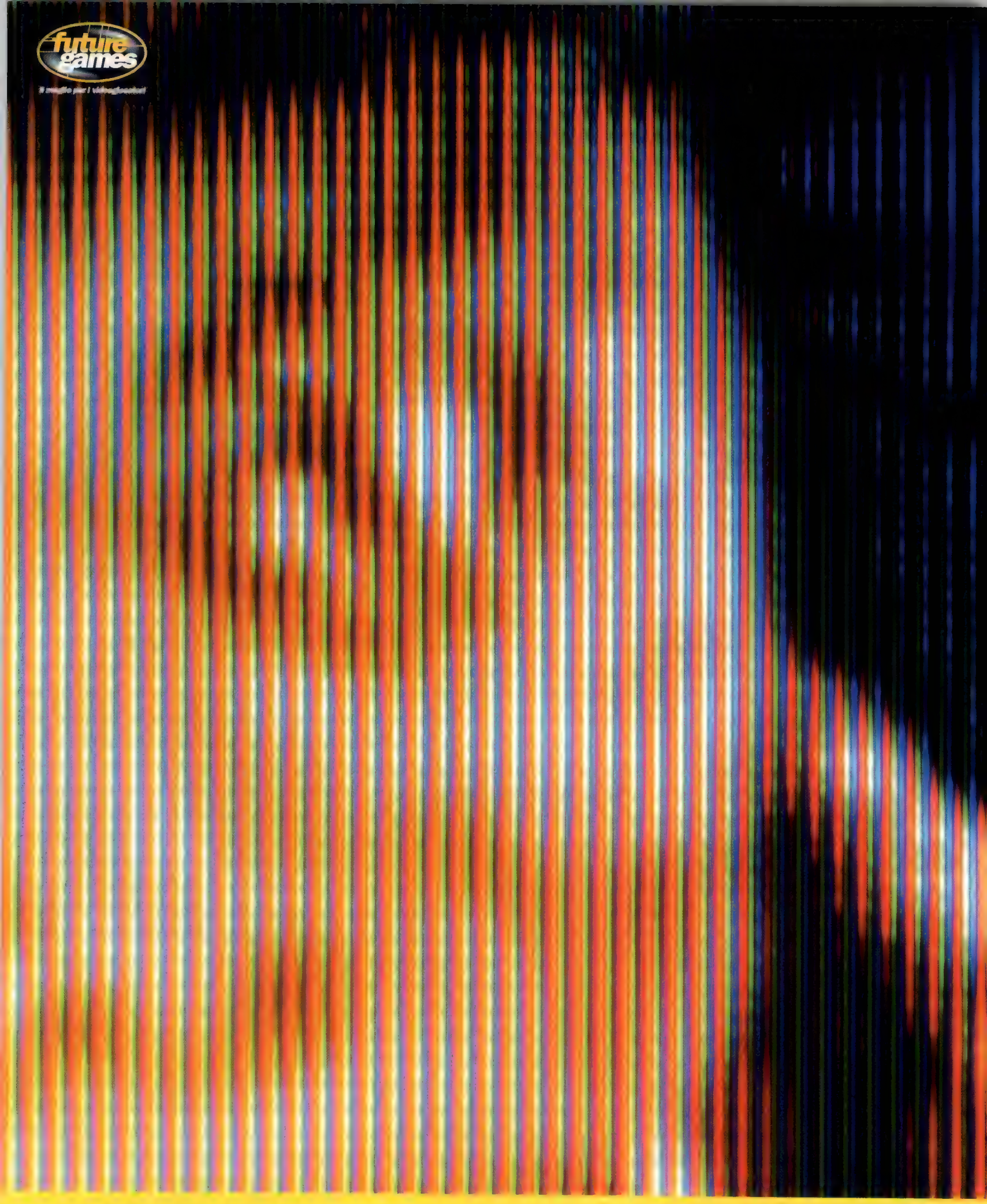
oltre alle classiche gare su circuito, gli utenti potranno affrontare i propri amici in una serie di tornei e sfide all'interno di arene. Un duello all'ultimo bullone 'alla *Destruction Derby*' pare ormai scontato e, data la dinamicità del gioco, le uniche limitazioni alla creazione di modalità multiplayer fantasiose risiedono nell'immaginazione dei track designer di Bugbear. Uno dei mini-giochi che il team di sviluppo sta attualmente sperimentando è una gara di salto in lungo. Ma non delle macchine. Alanenpaa è entusiasta quando parla di giocatori che schiantano le proprie vetture a velocità folli contro barriere e ostacoli di ogni tipo: "L'idea è quella di proiettare il pilota fuori dalla macchina, il più lontano possibile", dice con un preoccupante ghigno malefico.

Lo sviluppo del gioco sta procedendo simultaneamente su tutti i formati, e solo la versione PlayStation2 subirà qualche lieve cambiamento: le texture saranno meno dettagliate e il numero di oggetti dinamici disseminati lungo il tracciato leggermente minore, ma, secondo Bugbear, il gameplay rimarrà sostanzialmente immutato. Parlando con il team di

questo argomento, basta poco per capire che è orgoglioso di essere riuscito a rendere la versione PS2 divertente come quelle PC e Xbox.

Manca ancora poco meno di un anno al lancio di *Flat-Out*, ma già in questa fase dello sviluppo il titolo denuncia un enorme potenziale. Certo, scorrazzare fuoristrada può annoiare dopo una mezz'oretta di gioco, ma solo perché manca ancora un clima competitivo di supporto. È sufficiente immaginare altri sette piloti all'interno di queste arene per prefigurarsi scontri frenetici e avvincenti. Se poi i minigiochi e le modalità multiplayer sapranno essere all'altezza della realizzazione tecnica, allora un certo gioco di Criterion potrebbe aver trovato finalmente un degno rivale.

Veicoli e tracciati sono fittizi, dando modo agli sviluppatori di sbizzarrirsi nel creare situazioni drammatiche. Il paesaggio finlandese è ovviamente una delle fonti d'ispirazione



PER ABBONARSI ONLINE: www.futuremediaitaly.it/abbonamenti

Spegni la televisione

E leggi. Leggi **Videogiochi**. Abbonati a **Videogiochi**

Perché abbonarsi?

- Se ti abboni, paghi 11 numeri di **Videogiochi** €48 invece di €66
- La rivista arriva a casa tua quando esce in edicola*
- Non rischi di perdere nemmeno un numero

Come abbonarsi?

Compila il coupon e spediscilo oppure, se non vuoi perdere nemmeno un secondo, abbonati online all'indirizzo **www.futuremediaitaly.it/abbonamenti**

Per informazioni, telefona al numero **02 26005517** oppure spedisci un'e-mail a **abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it**

*In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in quattro giorni lavorativi oltre a quello di spedizione, Future Media Italy è confidente di poter consegnare ai propri abbonati la rivista **Videogiochi** in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve causa di forza maggiore

FAI UNA FOTOCOPIA O RITAGLIA IL COUPON, COMPILALO, E INVIALO SUBITO A:
Servizio Abbonamenti - Future Media Italy - Via Asiago 45 - 20128 Milano. Oppure via fax al numero: 02 26005512
Per informazioni o comunicazioni, telefona al numero 02 26005517, o scrivi a: abbonamentigiochi@futuremediaitaly.it

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì mi abbono per un anno (11 numeri) a **VIDEOGIOCHI**
Pagherò solo **48,00 EURO**, anziché 66 EURO. Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X come effettuo il pagamento.

Offerta valida fino al 12 febbraio 2004

COGNOME	NOME
E-MAIL	DATA DI NASCITA
INDIRIZZO	N°
C.A.P.	LOCALITÀ
PROVINCIA	TELEFONO

ALLEGO:

- ☐ Ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Future Media Italy S.P.A.
- ☐ Assegno Bancario intestato a: Future Media Italy S.P.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:

CARTA DI CREDITO: ☐CartaSi ☐Diners ☐BankAmericard ☐AmericanExpress

N° | | | | | | | | | | | | | | | | SCAD. | | | |

FIRMA DEL TITOLARE:

L'abbonamento a Videogiochi partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.

Il trattamento dei dati personali che ti riguardano viene svolto nell'ambito della banca dati elettronica di Future Media Italy, e nel rispetto di quanto stabilito dalla legge sulla tutela dei dati personali. Il trattamento dei dati è effettuato al fine di aggiornarti su iniziative e offerte del gruppo, o di aziende di nostra fiducia. Barra la casella seguente solo se intendi rinunciare a quest'ultima opportunità. Ai sensi dell'articolo 13 L. 675/96 potrai in qualsiasi momento esercitare i relativi diritti, tra cui consultare, modificare e cancellare i tuoi dati, scrivendo a Future Media Italy - Responsabile Trattamento dei Dati - Via Asiago, 45 - 20128 Milano. ☐

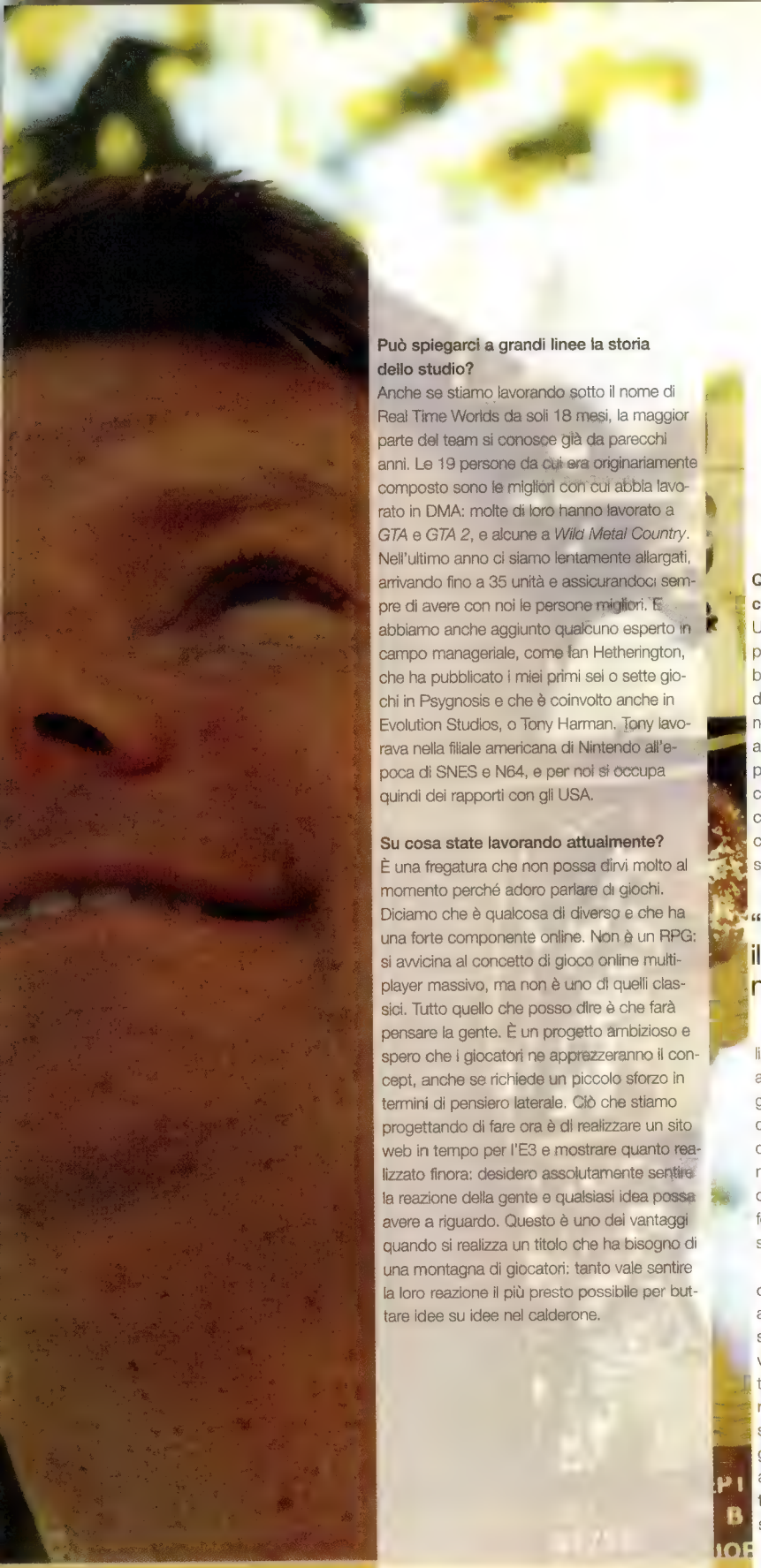
Intervista a

Dave Jones

Nato a Dundee (Scozia), Dave Jones fa il proprio ingresso nell'industria informatica lavorando in una locale fabbrica della Timex che produceva il glorioso ZX Spectrum. Dopo quattro anni, accetta il piano di esodo volontario dell'azienda e si iscrive ad informatica alla University of Abertay Dundee. Durante i suoi primi due anni universitari partecipa alla realizzazione di *Menace* e *Blood Money* per Amiga: entrambi i titoli vengono pubblicati da Psygnosis e riscuotono un discreto successo. Jones decide così di abbandonare gli studi e di fondare insieme ad altre due persone DMA Design. Il loro primo progetto sarà *Lemmings*, edito nel 1990 sempre dalla casa di Liverpool.

Il titolo ha un successo fenomenale e si dice sia tuttora il gioco più convertito di sempre con 24 versioni differenti, per un totale vendite di oltre 20 milioni di copie (seguiti inclusi). *Lemmings* permette inoltre a Jones e soci di stringere un accordo con Nintendo: nel 1994 DMA Design realizza *Unirally* per SNES, prima di dedicarsi allo sviluppo per N64. Il primo titolo per la console è *Body Harvest*, ma a causa di alcuni disaccordi sul concept il gioco viene infine pubblicato da Gremlin. Proprio l'etichetta di Sheffield rileva DMA Design alla fine del 1997, per 5,7 milioni di euro. Ma nel frattempo, DMA ha già siglato un accordo con BMG Interactive per la distribuzione del seminale *Grand Theft Auto*: uscito nel 1997, il gioco solleva un gran polverone sui mass media dell'epoca, e finisce per vendere diversi milioni di copie.

A seguito dell'acquisizione di Gremlin ad opera di Infogrames nel 1999, Jones abbandona lo studio ed entra a far parte del publisher di Liverpool Rage, per il quale crea una divisione scozzese. Nel 2002 compra Rage Scotland e lo rinomina Real Time Worlds. Lo studio ha tuttora sede a Dundee ed è attualmente al lavoro su due progetti, il primo dei quali si mormora sia un incrocio fra *GTA* e un gioco di corse.



Può spiegarci a grandi linee la storia dello studio?
Anche se stiamo lavorando sotto il nome di Real Time Worlds da soli 18 mesi, la maggior parte del team si conosce già da parecchi anni. Le 19 persone da cui era originariamente composto sono le migliori con cui abbia lavorato in DMA: molte di loro hanno lavorato a *GTA* e *GTA 2*, e alcune a *Wild Metal Country*. Nell'ultimo anno ci siamo lentamente allargati, arrivando fino a 35 unità e assicurandoci sempre di avere con noi le persone migliori. E abbiamo anche aggiunto qualcuno esperto in campo manageriale, come Ian Hetherington, che ha pubblicato i miei primi sei o sette giochi in Psygnosis e che è coinvolto anche in Evolution Studios, o Tony Harman. Tony lavorava nella filiale americana di Nintendo all'epoca di SNES e N64, e per noi si occupa quindi dei rapporti con gli USA.

Su cosa state lavorando attualmente?
È una fregatura che non possa dirvi molto al momento perché adoro parlare di giochi. Diciamo che è qualcosa di diverso e che ha una forte componente online. Non è un RPG: si avvicina al concetto di gioco online multiplayer massivo, ma non è uno di quelli classici. Tutto quello che posso dire è che farà pensare la gente. È un progetto ambizioso e spero che i giocatori ne apprezzeranno il concept, anche se richiede un piccolo sforzo in termini di pensiero laterale. Ciò che stiamo progettando di fare ora è di realizzare un sito web in tempo per l'E3 e mostrare quanto realizzato finora: desidero assolutamente sentire la reazione della gente e qualsiasi idea possa avere a riguardo. Questo è uno dei vantaggi quando si realizza un titolo che ha bisogno di una montagna di giocatori: tanto vale sentire la loro reazione il più presto possibile per buttare idee su idee nel calderone.

Quali sono i problemi con cui vi state confrontando al momento?
Uno dei più rilevanti riguarda i soldi perché per sviluppare un gioco online del genere bisogna mettere in preventivo parecchio denaro per l'acquisto dell'equipaggiamento necessario, come i server. Questo significa anche che bisogna convincere il pubblico a pagare una tariffa mensile. E in ultima analisi ciò significa che bisogna creare qualcosa di così speciale e avvincente che la gente sia contenta di dire 'sì, credo che valga i miei soldi'. Detto questo, ritengo sia possibile realizzare un modello economico che permetta alla gente di giocare a diverse porzioni del gioco a prezzi diversi. Fondamentalmente, se qualcuno deve giocare sui nostri server, ci costa soldi e ci costa soldi realizzare contenuti, quindi ogni gioco di buon valore, che sia online e abbia una certa longevità, dovrà per forza ricorrere al modello economico basato sugli abbonamenti.

Il passo successivo sarà quello di far sì che l'esperienza ludica sia sempre nuova anche dopo due anni. E il passo dopo ancora sarà quello di lanciare un altro titolo e di provare a portare via giocatori dal tuo vecchio titolo. Posso immaginare il livello di concorrenza che interesserà il mercato quando ci sarà da convincere la gente 'abbonata' ad un gioco ad abbandonarlo per iniziare a giocare ad un altro. Sarà interessante vedere quanti titoli online di questo tipo potranno coesistere sul mercato: non credo saranno moltissimi.

In realtà questo passaggio da un gioco all'altro è già accaduto: quando è stato lanciato *Dark Age of Camelot*, intere gilde si sono 'staccate' da *EverQuest* e *Ultima Online* per provarlo.
Esattamente, ma un gioco deve avere qualcosa di speciale per convincere la gente a spostarsi da un titolo all'altro, abbandonando la propria comunità e gli amici, e a starci. È una sfida completamente nuova per l'industria. In passato, quando usciva un gioco massiccio la gente ci giocava per un mese o due, lo finiva e poi diceva 'ok, sotto col prossimo'. Con i titoli online la gente gioca mese dopo mese dopo mese, quindi quando lanci un titolo online non ti devi limitare al 'marketing passivo': devi letteralmente strappare i giocatori dai titoli a cui stanno già giocando. Ci vuole una strategia di vendita completamente nuova e sarà piuttosto complesso metterla in atto. Ci sono anche altre implicazioni: attualmente i giocatori comprano quattro o cinque titoli all'anno, ma con la penetrazione dei titoli online nel mass market sarei sorpreso se la gente comprasse più di due titoli all'anno. Da quando ho iniziato a giocare online mi sono accorto che il numero di titoli che gioco in un anno è precipitato clamorosamente. Sarà dura per un sacco di sviluppatori.

> "Posso immaginare il livello di concorrenza che interesserà il mercato quando ci sarà da convincere la gente 'abbonata' ad un gioco ad abbandonarlo per giocare ad un altro"

Come pensa di affrontare problemi delicati come la necessità di giocare con un titolo per almeno 30 ore alla settimana solo per non essere lasciati troppo indietro dagli altri giocatori?
Giochi del genere continueranno ad avere un proprio spazio dato che alcune persone li trovano comunque divertenti, ma è un problema che andrà affrontato. La maggior parte della gente non può giocare per 20 ore al giorno: è importante che si senta sempre in grado di competere all'interno del gioco e che abbia la possibilità di fare le cose che possono fare i giocatori con più tempo a disposizione.

Un altro grosso problema per i titoli online è quello di creare costantemente una quantità di contenuti tale da soddisfare i giocatori. Come pensate di riuscirci con un team di sviluppo così piccolo? Titoli come *Star Wars Galaxies* possono contare su centinaia di sviluppatori.
Star Wars Galaxies affronta il problema in maniera completamente diversa da quella che vogliamo adottare noi. Abbiamo un paio di caratteristiche uniche che credo possano aggirare l'idea secondo cui tutto dev'essere preimpostato e progettato a tavolino dai designer. Nei giochi ci devono essere dei meccanismi tali da fornire contenuti e ricompense a lungo termine sufficienti per i giocatori che accumulano 300 giorni di gioco all'anno, ma che non debbano essere realizzati manualmente. Per questo, caratteristiche che permettano agli utenti stessi di creare nuovi contenuti diventeranno fondamentali. Sappiamo bene quanto siano popolari le comunità che sorgono intorno alla scena dei mod: i mod sono una nuova forma di medium digitale dinamico dove la gente può giocare coi propri giocattoli, mostrarli ad altre persone e permettere loro di giocarci. Ma questo rappresenterà un grosso cambiamento per gli sviluppatori. Come si dovranno distribuire gli strumenti necessari? Come si dovranno controllare i contenuti?

Avete già iniziato a contattare qualche publisher?
Solo a livello di chiacchiere informali al momento. Non siamo stati troppo attivi su questo fronte perché vogliamo avere qualcosa di concreto da mostrare invece di essere costretti a parlare e basta. Detto questo, c'è un alone di incertezza e di opposizione proprio a causa dell'online: nessuno è sicuro del modello economico, di come si possano ottenere soldi dall'online e di come si evolverà il ciclo delle piattaforme della prossima generazione, perché ovviamente non sono più così lontane. Dobbiamo sviluppare per le piattaforme attuali o per quelle che stanno arrivando? Ci sono un sacco di domande senza risposta, ma ci sono anche publisher là fuori che sono leggermente più furbi degli altri, un pelo più proiettati verso il futuro. A dire il vero, è strano che sia possibile contare virtualmente sulle dita di una mano tutti i publisher con cui vorremmo parlare: in passato ce n'erano decisamente di più.

Avete davvero bisogno di un publisher? Teoricamente potreste finanziare gran parte dei costi di sviluppo adottando soluzioni diverse.
Avere una discreta dose di finanziamenti per poter portare avanti il progetto è fantastico, ma non bisogna tirare troppo in lungo. Può darsi che ti ritrovi con l'80% del gioco pronto e scopri che ci sono tre publisher con prodotti concorrenti. O magari ti possono dire:

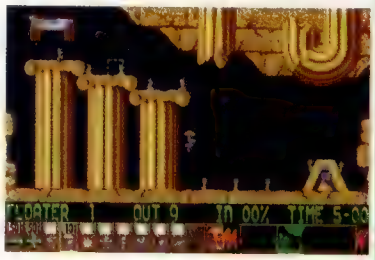
> "È strano che sia possibile contare virtualmente sulle dita di una mano tutti i publisher con cui vorremmo parlare: in passato ce n'erano decisamente di più"

'Non siamo convinti del contenuto: se aveste fatto questo, questo e quest'altro in maniera diversa, magari ci sarebbe piaciuto'. Oppure un publisher può avere una colonna sonora su licenza che vuole sfruttare a tutti i costi, ma tu, per qualche motivo particolare, non puoi implementarla. È quindi necessario coinvolgere un publisher nelle fasi iniziali del progetto, non tanto per i finanziamenti, ma per altre questioni come la scelta delle piattaforme, le auto su licenza, le piste sui licenza, la competenza che loro possono fornire durante lo sviluppo, la pianificazione di una campagna marketing di un anno e mezzo... Non è possibile dire: 'Ci auto-finanziamo e quando abbiamo finito il gioco lo daremo a qualcuno per venderlo'. E questo vale in misura ancora maggiore per i giochi online. Chi gestirà i server? Chi si occuperà del servizio assistenza ai clienti? Non sono molti gli sviluppatori che dispongono di servizi assistenza interni, quindi qualcuno deve istruire lo staff del publisher. Ci dev'essere una collaborazione costante.

Questa collaborazione comporta anche la cessione al publisher della proprietà intellettuale del gioco alla firma del contratto?
In realtà si tratta solo di contrattare in maniera decisa. Devi rimanere fermo sulle tue posizioni e sperare che il publisher si arrenda e dica: 'ok, è un gran gioco, lo pubblicheremo comunque'. Magari lo sviluppatore sta avendo problemi economici e per avere un cospicuo anticipo di soldi quella è una delle cose a cui può essere costretto a rinunciare. Non esiste una regola fissa: la situazione cambia a seconda del progetto, ma rappresenta un aspetto molto delicato della contrattazione.

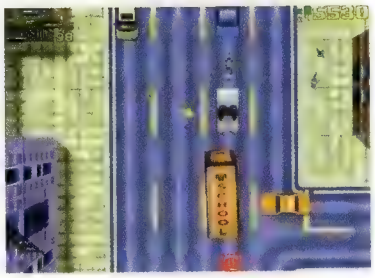
Chi possiede la licenza di *Lemmings*?
È in mano a Sony che l'ha ottenuta quando ha comprato Psygnosis. Non è stata utilizzata di recente, ma credo sarebbe bello vederla sfruttata su qualche piattaforma dall'hardware meno potente: a dire il vero sono sorpreso che non sia ancora stato fatto. Ovviamente in Sony sono impegnati con le varie strategie per il futuro, ma forse PSP sarebbe una piattaforma perfetta per *Lemmings*. Ciò nonostante, anche se era un gioco estremamente semplice, secondo me il sistema di controllo perfetto è sempre stato il mouse: è necessaria un'implementazione eccellente del pad per controllare bene il gioco, quindi ci sono comunque problemi da risolvere.

Qual è la sua opinione sulla prossima generazione di console?
Non posso certo dire di sapere molto di più di quanto sappiate voi. Non credo ci sarà un balzo rivoluzionario: non ci sarà niente di simile al passaggio da 2D a 3D, quindi spero che questo passaggio possa essere controllato adeguatamente. Si possono fare solo delle supposizioni: un numero di poligoni cinque volte superiore, una quantità di memoria quadrupla, una quantità di spazio decente per il salvataggio interno su PlayStation3, si spera. Ovviamente la differenza fondamentale sarà rappresentata dalle funzionalità legate all'uso della banda larga: per me sarà quello il passo più importante.



***Lemmings*, il primo grande successo di Jones, rimane tuttora uno dei videogiochi più popolari (e riusciti) di sempre**

La preoccupa la data d'uscita di queste console, dal momento che deve valutare su quale piattaforma lanciare il suo prossimo gioco?
Finché gli sviluppatori avranno il tempo per sperimentare e adattarsi, potremo sempre realizzare qualcosa di speciale. Durante i trascorsi lanci degli hardware si è spesso andati molto in fretta e i tool di sviluppo non erano completamente pronti. Microsoft ha una buona reputazione in materia di tool, ma Sony ha avuto qualche problema con PlayStation2 perché era una piattaforma complessa e i tool sono arrivati in ritardo. Più in generale, ci vorrà un po' di tempo prima che le caratteristiche online vengano sfruttate al massimo: quella sarà la curva d'apprendimento più grande per tutti gli sviluppatori. Dobbiamo assumere gente con abilità completamente nuove: abbiamo appena preso una persona da Sun, ad esempio, che ha un'eccellente esperienza con database, server e roba di quel genere. È stato interessante leggere i suoi lavori e le opzioni che abbiamo nel sviluppare titoli online, roba tecnica come quanti processi è in grado di gestire al secondo un buon database.



Grand Theft Auto **nell'era pre-*Vice City*: una marea di copie vendute e critiche dai mass media anche nel lontano 1997**

In generale però, gli sviluppatori europei non se la stanno passando troppo bene.
Gli ultimi mesi non sono stati certo positivi. Ci sono un paio di motivi per questo. I giochi sono così enormi che la maggior parte degli studio può lavorare contemporaneamente solo a uno o due progetti, e se c'è qualche problema devono chiudere la baracca perché ci vogliono almeno altri sei mesi per ottenere l'approvazione da parte di un publisher per un altro progetto. In secondo luogo i publisher sanno cosa sia necessario per realizzare un gioco eccellente in termini di grandezza ed esperienza di un team, quindi scelgono molto attentamente a chi commissionare i lavori. È un dato di fatto che per realizzare un titolo massiccio sia necessario un budget modificabile in corsa e che ci vogliano 5 o 6 milioni di euro per essere concorrenziali. Ci vuole un sacco di tempo e un team valido con un curriculum solido per ottenere un contratto simile. Sfortunatamente questa è la direzione che ha preso il mercato. Non va bene per gli sviluppatori con ottime idee, e anche se uno dice 'Realizzeremo un gioco originale, ad alto rischio, ma dal budget limitato' è sempre necessario un livello produttivo di un certo tipo. Un gioco deve avere una bella grafica e un bel sonoro per competere sul mercato, e queste caratteristiche costano un sacco. Sono finiti i giorni in cui potevi avere una buona giocabilità e nessuno avrebbe fatto caso alla grafica scadente: adesso devi avere tutto. È un vero peccato per quest'industria.

> "Sono finiti i giorni in cui potevi avere una buona giocabilità e nessuno avrebbe fatto caso alla grafica scadente: adesso devi avere tutto"

Com'è stato lavorare così a stretto contatto con Nintendo a metà degli anni '90?
È stata dura perché, pur avendo una forte presenza negli USA, erano i giapponesi a comandare praticamente tutto, e lavorare direttamente col Giappone comportava una serie di problemi, non ultimi la lingua ed il fuso orario. È stato ovviamente fantastico poter parlare con persone come Miyamoto e Takeda, ma non è il genere di cose che puoi fare costantemente. È stata davvero dura. Suppongo che Microsoft e Sony abbiano un rapporto migliore con gli sviluppatori europei. Entrambe sembrano sforzarsi di studiare nuove idee e di finanziare progetti in modi diversi. E questo è positivo.

Lei è in questo settore da oltre 15 anni. Cosa l'ha sorpresa maggiormente nel modo in cui è cambiata l'industria?
Solamente il numero di persone necessarie alla realizzazione di ogni gioco, che non accenna a diminuire. PlayStation3 e Xbox2 saranno terrificanti da questo punto di vista. Ormai parliamo di team di 40 persone: se mi avessero detto che ogni due o tre anni la dimensione dei team di sviluppo sarebbe raddoppiata, non ci avrei creduto. Non pensavo fosse possibile tenere impegnate 40 persone per oltre due anni su un gioco, e invece accade in continuazione. Sarà persino peggio con la prossima generazione, e sfortunatamente le società europee non sembrano capaci di gestire una situazione simile. Non siamo sufficientemente ambiziosi. Certo, in alcuni casi un team piccolo è meglio: è tutto più concentrato, tutti contribuiscono ed più facile organizzare il lavoro. Nei team più grandi è difficile conoscere persino la gente con cui lavori e spesso non sai neanche su cosa stai lavorando: è un peccato, ma non c'è altra soluzione. Quando DMA fu comprata da Gremlin avevamo sette giochi in produzione: nessuna società al giorno d'oggi può sostenere lo sviluppo contemporaneo di così tanti progetti. Credo che nemmeno gli sviluppatori più grandi possano avere sette titoli in sviluppo, figurarsi sette titoli originali, che era quello che stavamo facendo noi. Adesso mi stupisco ogni volta quando sento di qualcuno che porta avanti più di due titoli contemporaneamente.

Allora qual è l'aspetto dell'industria videoludica che continua ad interessarla?
Gioco un sacco e alla fine è proprio questa la cosa più importante. È difficile per me dover parlare con dirigenti di alcune società che non videogiocano: è come voler gestire un ristorante senza amare il cibo. Inoltre ci sono sempre nuove cose da sperimentare. Ero così esaltato quando abbiamo iniziato a simulare una città in *GTA*, ma quello era solo un accenno. Provate a pensare come potrà essere una cosa del genere fra dieci anni! Avvicinarsi a quel risultato anno dopo anno è fantastico. Siamo ancora agli albori del videogioco. Abbiamo ancora chilometri e chilometri da percorrere.

g@me tracks dal beat al bit

"La strada trova l'uso più giusto per ogni cosa" (William Gibson, 1984).
Il fenomeno della game music sembra confermare l'assunto del narratore di 'Neuromancer'.
Il futuro della musica è nel passato dei videogiochi?

Gamescape, ovvero i suoni del videogioco, suuni che non hanno ancora raggiunto la popolarità di cui godono, ad esempio, le colonne sonore dei film. Ma liquidare l'importanza culturale dei beat elettronici sarebbe inopportuno. Nelle prossime pagine, **Videogiochi** racconta alcuni degli aspetti più interessanti del prolifico connubio fra musica e videogiochi: dal fenomeno della Game Boy music alla sublime arte del game remix. Fenomeni spontanei, che attestano ancora una volta la capacità creativa della tribù che gioca.

Suoni portatili: la Game Boy Music

Per anni, gli effetti sonori generati da Game Boy hanno scortato i giocatori nei propri spostamenti quotidiani, in metropolitana e in autobus, in auto e per le strade. In un certo senso, Game Boy è stato per molti il soundtrack della metropoli. Non deve sorprendere, quindi, che un gruppo di musicisti underground abbia deciso di creare suoni elettronici proprio riciclando l'hardware Nintendo. Nata come fenomeno sommerso nella seconda metà degli anni '90, la Game Boy Music sta conoscendo oggi una popolarità decisamente 'overground'. Lo dimostra il fatto che Malcom McLaren, il geniale hacker che ha lanciato i Sex Pistols, si sia convertito alla game music e stia lavorando ad un album, 'Fashionbeast', che promette di sdoganare il fenomeno.

Uno dei principali fattori che hanno consentito alla Game Boy Music di uscire dal ghetto è stato Micromusic.net, il punto di riferimento della 'electronica' a basso costo. Al grido di "Low Tech Music For High Tech People", Micromusic.net ha allevato una generazione di Game Boy Band che hanno fatto del vintage il loro cavallo di battaglia. In Europa, Micromusic.net ha sponsorizzato festival di game music con migliaia di persone. Dall'altra parte dell'oceano, i club più esclusivi di New York e San Francisco dedicano serate alla game music, eventi che celebrano e reinterpretano il passato. Il club diventa così una nuova sala giochi.

Chiamatela 'game music', '8bit music', 'Gbsoundscapes' o 'chiptunes'. Chiamatela come preferite. Resta il fatto che la musica prodotta con Game Boy costituisce uno dei fenomeni musicali più interessanti degli ultimi anni. Un approccio che, per sua stessa natura, evoca la primitiva semplicità dell'era simbolica dei videogiochi.

L'essenza della game music sta nel concetto di 'reversibilità', che prevede la ridefinizione delle funzioni e degli obiettivi di un oggetto tecnologico. Nate come piattaforme ludiche, nelle mani dei game musician le console diventano sintetizzatori. Alcuni game musician riciclano i vecchi suoni del videogioco mixandoli con campionatori moderni per creare nuovi soundtrack. Altri utilizzano Game Boy Advance, che monta un proces-

La duttilità della Rete ha reso possibile la creazione di vere e proprie radio digitali che consentono di ascoltare 24 ore su 24 il sound ludomusicale degli anni '80. Il network scandinavo di Kohina (www.kohina.com) offre alcuni canali in formato .pls che trasmettono di continuo i suoni low-tech tratti da una libreria di oltre ottocento tracce

Party time

Per quanto la Rete sia un punto di incontro, gli stimoli maggiori nel campo della game music si esprimono durante eventi come il Back In Time Live, raduno di appassionati di retrogaming tenuto annualmente in Inghilterra, che permette di dare visibilità a musicisti e programmatori che ancora sviluppano per architetture antiquate.

Altro tipo di feste sono i Demoparty, vere e proprie competizioni di abilità artistica e di programmazione. Nati nei primi anni '80 e diffusi specialmente nel Nord Europa, party come l'Assembly e il Mekka sono il ritrovo di bedroom programmer che si sfidano in varie discipline, con musica in formato .mod e .sid. In questi ritrovi si cerca di unire la bravura nell'ottimizzazione del codice all'espressione artistica illimitata. Un obiettivo ambizioso, che trova la sua massima espressione nelle '4K demo': 4KB devono bastare per animazioni e, volendo, musica. Sembrerebbero pochi per un clone di *Pac Man*, ma usati sapientemente possono generare motori 3D in tempo reale.

Nuovo non è meglio

Escludendo le varie revisioni (ma gli appassionati tengano a mente che la 'meglio suonanta' rimane la R4 del 6581), le versioni del chip SID si riducono a due: 6581 e 8580. La prima è sicuramente quella più ricercata, in parte perché era il modello posseduto dalla maggioranza dei musicisti. Un bug nella sezione ADSR impediva alle varie revisioni di suonare nella stessa maniera, in particolare quando venivano applicati dei filtri, fattore che ha spinto alcuni programmatori a inserire routine per tarare l'efficacia dei filtri a seconda del chip posseduto. Proprio questi bug hanno reso possibile, se non necessario, il Galway Project. L'8580 fu introdotto più avanti, e può vantare la correzione del bug dell'ADSR (gli 8580 suonano praticamente tutti allo stesso modo), oltre a una migliore gestione delle frequenze basse, che risultano più tonde e piene. Purtroppo la scarsa fedeltà all'originale nel caso di musiche composte per il 6581 lo rende una scelta di ripiego, per quanto molti giocatori abbiano convissuto per anni con questo SID senza minimamente sapere, o curarsi, di eventuali deficienze nella parte audio.

Lo-Bat

(a destra e in basso) Il duo Teamtendo got the Tendo, composto da ARM Cougar e C. Groundhog rielabora tracce musicali per Game Boy ottenendo risultati sorprendenti

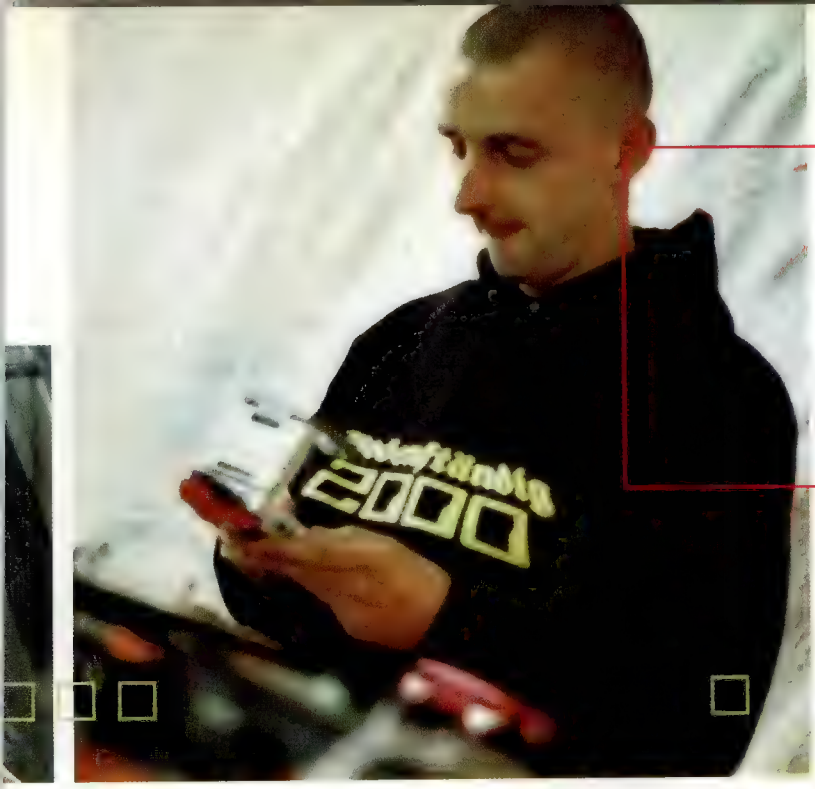
sore più sofisticato, rielaborando le colonne sonore dei più popolari videogiochi e declinandole in chiave techno, lounge, minimalist o sperimentale. C'è poi chi preferisce riproporre i suoni così com'erano, senza alterarli.

I precursori della game music sono i teutonici Kraftwerk (recentemente tornati sulle scene con il singolo 'Tour de France'), che hanno fatto del beat/bit il loro modus vivendi. La game music rappresenta linfa vitale per un genere, l'electronica, che dopo il successo della fine degli anni '90 con band come Air, Fat Boy Slim, Chemical Brothers, Moby e Daft Punk, è entrato in crisi di idee.

Play that funky music

Lo sviluppo travolgente della Game Boy Music è stato favorito dall'introduzione di tecnologie come Nanoloop e LittleSoundDJ (LSDJ). Nanoloop (www.nanoloop.de) è un sequencer/sintetizzatore in tempo reale per Game Boy messo a punto da Oliver Wittchow, studente della Hochschule fur Bildende Kunste di Amburgo, Germania. Giunto alla versione 1.2, Nanoloop può essere usato per mezzo di una normale cartuccia che contiene le informazioni indispensabili per creare micromusica. Il sequencer include un wave editor e interfacce per organizzare sincronia e velocità d'esecuzione dei brani. Nanoloop è un dispositivo relativamente semplice da utilizzare. Una compilation di suoni creati con il Nanoloop (Nanoloop 1.0) è disponibile su www.disco-bruit.de.

Ma la vera rivoluzione nel settore della micromusic Game Boy è stata l'introduzione dell'LSDJ (Little Sound DJ), una cartuccia per Game Boy/Game Boy Color che permette di



sfruttare creativamente le capacità sonore del portatile. Realizzato da Johan Kotlinski (AKA Role Model), Little Sound DJ è un sequencer semplice, tuttavia capace di riprodurre rapidamente partiture complesse. Il software gira persino sugli emulatori Game Boy. Nato nel 1974 nel sud della Svezia, Kotlinski ha cominciato a creare musica nei primi anni '90 con Amiga, fondando l'etichetta indie The BleepStreet. Nel 2000 ha programmato l'LSDJ, vendendolo in rete per 70 dollari. In poche settimane aveva esaurito l'intero campionario. Nanoloop è più semplice da usare rispetto a LSDJ, ma è anche più limitato. Proprio per questo i veri game musician preferiscono usare lo strumento di Kotlinski, anche grazie alla promozione massiva di Björk, che l'ha ospitato sul suo sito.

Una delle applicazioni ludomusicali più diffuse, insieme all'LSDJ, è Pocketnoise, un software sperimentale per Game Boy. Creato da Christoph Kummerer (AKA lo-ser), e distribuito sotto forma di cartuccia, Pocketnoise sfrutta un campionatore a 4bit incorporato, interagendo in maniera sufficientemente autonoma con suoni lo-fi e malfunzionamenti inseriti di proposito.

GB-side: suoni & microsuoni

I game musician rappresentano un esempio paradigmatico di quella che Mark Slobin definiva "una sottocultura musicale", ovvero "un piccolo fenomeno musicale che si forma negli interstizi dei grandi sistemi". I game musician di cui si parla in queste pagine creano contenuti originali al di fuori dei circuiti istituzionali, riciclando le merci della cultura di massa.

Una delle band più celebri nel panorama della Game Boy Music è la Gameboyz Orchestra Project (gameboyzz.terra.pl). Collettivo formato da sei artisti del technopop, la band ha fatto di Wroclaw (Breslavia, Polonia) il suo quartier generale. Fondata da Jaroslaw Kujda, e attiva da ormai tre anni, la GOP gira per il mondo a fare DJset sfruttando le immagini dei giochi Nintendo che, non a caso, li sponsorizza.

Accanto alla Gameboyz Orchestra Project va segnalato il Teamtendo got the Tendo (www.teamtendo.net), che rielabora le musiche di Game Boy in modo sorprendentemente creativo. Nelle performance live, il duo si esibisce indossando un costume da orsetto lavatore. Sul sito ufficiale, caratterizzato da una grafica lo-tech decisamente fumettosa e da un'interfaccia ludica, è possibile scaricare quattro brani.

Estetica musicale nel videogioco

Per motivi non sempre comprensibili, la critica videoludica ha spesso sottovalutato l'impatto del sonoro nella valutazione di un videogioco. Una colonna sonora di qualità, ma non adatta allo schema di gioco, rischia inesorabilmente di fallire nel coinvolgere il giocatore. Non si tratta solamente di realismo, di fedeltà dell'evento riprodotto all'originale, ma proprio di uno studio simile a quello compiuto dai grafici nel design dei personaggi. All'epoca del passaggio dalla musica generata dal chip ai campioni, alcuni giocatori ravvisarono un decadimento generale della creatività dei musicisti, tentati dalle potenti tecnologie a stupire, ma non a ricercare particolari sonorità. Può sembrare strano considerare 'qualitativamente elevati' i grezzi suoni provenienti da vecchi sinte-

Input (CD Audio, L'Age D'Or/Ladomat, 2001)

I più validi game musician hanno reso omaggio al Commodore 64 con una raccolta di 19 brani prodotti tra l'84 e l'89. Il CD ripropone in forma integrale chicche come 'BMX Kids' (1987), 'Crazy Comets' (1985) e 'One Man and his Droid' (1985) di Rob Hubbard; 'The Last Ninja' di Ben Daglish; 'Magnetic Fields IV' (soundtrack di *Ye Are Kung Fu*, 1985) e 'Arkanoid' (1987) di Martin Galway; l'indimenticabile tema di *Bubble Bobble* (1987) reinterpretato da Peter Clarke, e tre brani di Chris Huelsbeck tratti da *The Baby from Guru* (1987), *Antics-Chip War* (1987) e *Starball* (1988). La raccolta include un libretto di 24 pagine con la storia dei compositori e delle piattaforme ludomusicali. Indispensabile.

Output (CD Audio, L'Age D'Or/Ladomat, 2001)

L'inevitabile seguito è spumeggiante quanto l'originale. La raccolta, sottotitolata "15 ideas to treat Commodore 64 game tunes in the 21st century", contiene remix della musica realizzata con Commodore 64 creati da alcuni dei più brillanti game musician della scena: Enter next level, 64ers: Opel Bastards, Mina, Ovuca, Steve Claydon degli Add n to (x), Ron&His 1541, Computerjockeys. Un game-pop irresistibile e originale (nonostante l'operazione di reinterpretazione), fulminante quanto la versione 'Input'. Memorabili i remix dei brani di *The Last Ninja* e *Turbo Outrun* ('Hit the gas' e 'Turbo dub'). Anche questa, una compilation indispensabile.

tizzatori, ma basta guardare il seguito che il chip di Commodore 64 ha ancora adesso per rimanere almeno interessati dal fenomeno.

Progetti come la High Voltage Sid Collection (www.hvsc.c64.org) non rappresentano semplici passioni di nostalgici, ma tentativi di catalogare un patrimonio che potrebbe andare perduto (vedi il Dead Media Project di Bruce Sterling). Il database di HVSC contiene oltre 15.000 brani, commentati attraverso lo STIL (Sid Tune Information List), l'equivalente degli ID3 Tag, completato da note sull'autore e sui singoli brani. Un lavoro immenso, ma che ha dato involontariamente vita a una serie di peculiari fenomeni satellite. Oltre all'integrazione della HVSC in progetti di più ampio respiro, come il Gamebase 64 (www.gamebase64.com), che mira a catalogare l'intero panorama software per C64, sulla Rete è possibile trovare tonnellate di remix di queste vecchie colonne sonore realizzati con strumenti moderni, ma anche una serie di radio che propongono in streaming i file .sid originali o i più recenti riarrangiamenti.

Audiofilia Vs riarrangiamento

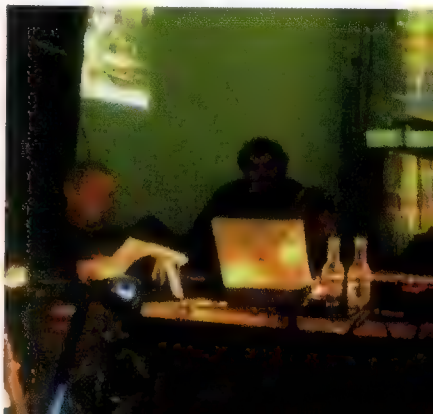
Esistono collezioni di retromusic anche per altri sistemi da gioco, sia arcade che casalinghi, come testimonia il Video Game Music Archive (www.vgmusic.com), che raccoglie migliaia di file MIDI di diverse console e computer. La sua principale differenza rispetto alla HVSC consiste nell'utilizzo del formato MIDI, che non può per forza di cose essere fedele alla timbrica dell'originale, ma solo nella melodia. In molti casi non si tratta di un problema particolarmente sentito: molti giocatori si affezionano al tema portante, alla sua orecchiabilità, e non pretendono una totale corrispondenza, anche perché spesso si tratta di brani diventati bandiere del gioco quasi quanto il personaggio stesso, tanto da venire riarrangiati a ogni episodio. In altri casi gli ascoltatori assomigliano agli audiofili, dediti alla ossessiva ricerca di un'esecuzione originale. Zophar (www.zophar.net) propone un archivio di colonne sonore per le principali console, tutte estratte dal gioco corrispondente.

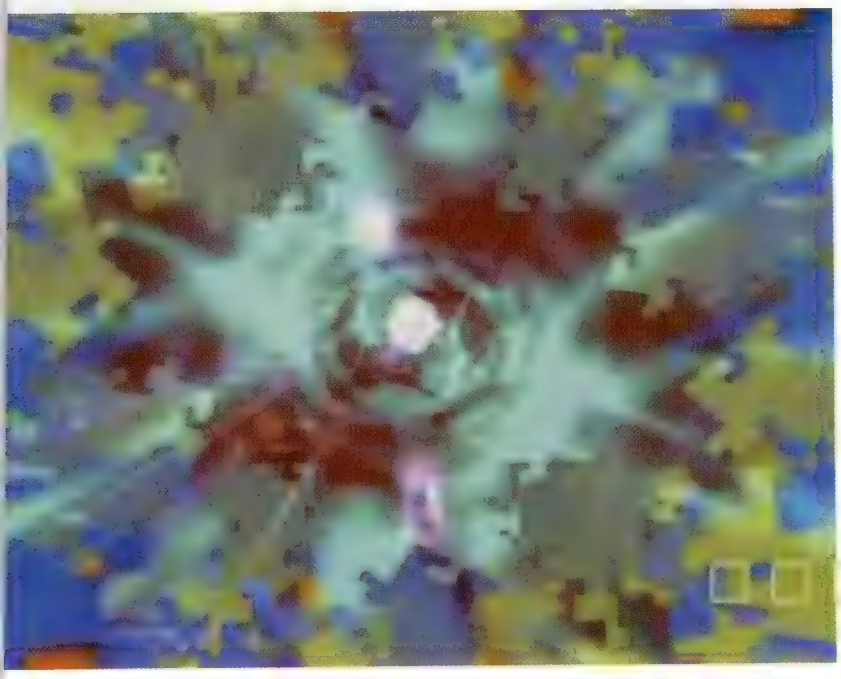
È piuttosto raro trovare gruppi musicali che facciano cover di questi classici. Sembra che la maggior parte dell'interesse ruoti proprio attorno al chip di Commodore 64, difficilissimo da emulare correttamente via software, e sfruttato spesso in maniera peculiare dai principali artisti, costretti a improvvisarsi programmatori per poter comporre.

"Era un duro lavoro riuscire a far suonare 'bene' un SID: era necessario scrivere un sacco di righe di codice e usare trucchi di programmazione. Non credo che stimolasse la creatività musicale", dice **Rob Hubbard** (game musician di commodoriana memoria, ora al lavoro nei reparti audio di EA), che si dichiara pienamente soddisfatto della possibilità di usare campioni nei progetti attuali. Di contro, sempre Hubbard fa notare che "[i campioni] rendono più facile la creazione di suoni piacevoli, e hanno portato a stili musicali differenti, alcuni dei quali peggiori [rispetto ai vecchi .sid]". Secondo Rob, il vero problema della musica risiede nella mancanza di originalità, nel terrore di correre rischi tentando nuove vie. "È un peccato", aggiunge, "perché la tec-

Madplayer, la Roland dei game musician?

L'americana MadWaves ha introdotto sul mercato l'MP5 US Madplayer, una piattaforma ludomusicale pensata per i game musician dell'ultima generazione. Simile ad un joypad munito di schermo LCD, Madplayer consente di manipolare i suoni e creare musica in tempo reale per mezzo di interfacce semplici ed intuitive. Per creare i brani occorre modificare sei parametri: basso, percussioni, solista, riff, campioni e microfono. Madplayer contiene una libreria di stili e di sample dei generi più noti dell'elettronica, nonché 600 strumenti e 800 campioni sonori. L'hardware consiste in una console portatile, cuffia e microfono. Lo scambio dei dati avviene per mezzo di una card SmartMedia (da 32 a 128MB). È possibile collegarlo al PC per mezzo della porta USB. La riproduzione dei file supporta formati quali MP3, Windows Media Audio, MIDI, Wav e Karaoke. La registrazione dei brani è semplicissima: basta collegare l'uscita audio del Madplayer a un PC e sincronizzare i rispettivi comandi PLAY e REC. Il prezzo è di 300 dollari circa, ma è possibile trovarlo a molto meno su eBay.





Com'è noto, il guru Jeff Minter (*Return of the Mutant Camels*) sta portando a termine *Unity* (a sinistra), un titolo musicale dall'appeal retropsichedelico che sfrutta risorse tecnologiche moderne (GameCube). Prodotto da Lionhead, questo sparatutto 'astratto' promette di combinare musica e suoni in modo ancora più intrigante di *Rez*. Per ulteriori informazioni: www.lionhead.com/unity

nologia interattiva offre molto più di quanto proposto attualmente".

Martin Galway conferma in parte la stessa impressione, sottolineando come "con il potenziarsi delle tecnologie, la parte audio è stata messa da parte, anche perché è un aspetto che non ha mai necessitato di troppe risorse hardware. L'utilizzo di suoni realistici ha nascosto l'importanza della musica in sé, esaltata invece dalle precedenti composizioni che, per limiti hardware, non potevano essere riprodotte fedelmente".

Real Music inside

La citata tendenza ad andare sul sicuro viene evidenziata dal sempre più frequente utilizzo di colonne sonore composte da gruppi noti al grande pubblico. Nella maggior parte dei casi si tratta di brani appartenenti alle top list o già diventati classici, come nella serie di *Tony Hawk Pro Skater* e nel brand MTV Sports lanciato da THQ. Se nel primo caso la scelta delle canzoni, per lo più classici ad opera di Iron Maiden o Sex Pistols, risulta eccellente ma si limita a migliorare l'atmosfera, nel secondo la musica è l'unico elemento di richiamo del gioco, mentre il resto sembra spesso lasciato a sé stesso. Il pessimo design dei personaggi, unito a un sistema di controllo insufficiente, ha decretato la fine della saga, mentre le gesta di Tony vengono riproposte periodicamente in nuova veste.

I tentativi di utilizzare musiche note risalgono comunque a tempi non sospetti, quando le dimensioni dei supporti impedivano l'utilizzo dei campioni di qualità, e quindi si tentava di ricreare la sola base, come accade coi MIDI. Basti pensare a *Rock'n Roll Racing* per Super NES, gara automobilistica accompagnata da brani come 'Paranoid' e 'Born to Be Wild', ma anche ai tantissimi titoli amatoriali o meno che rintronavano il giocatore con le ripetitive note di 'Popcorn', di Hot Butter.

In alcuni casi, non era un brano o una serie di canzoni l'elemento di richiamo, ma l'artista reclutato per creare contenuti inediti. Chi componeva la parte musicale veniva coinvolto nel processo produttivo del gioco e lasciato libero di esprimersi, sfruttando in questa maniera non solo il suo nome, ma il talento vero e proprio. I giocatori del primo *Quake* venivano accompagnati da sonorità create da Trent Reznor, leader dei Nine Inch Nails, capace di immergere in lugubri sotterranei resi ancora più tetri dalle angoscianti note che li avvolgevano. In questo caso la collaborazione fra artista del suono e sviluppatore ha contribuito a caratterizzare il gioco: oltre alle musiche, Reznor ha creato gli effetti sonori, e la sua importanza all'interno del processo produttivo di *Quake* è sottolineata dallo sparachiodi, arma particolarmente originale e resa unica dal logo dei NIN incisovi sopra.

Un simile modus operandi è stato utilizzato per *American McGee's Alice*, gioco dal design ricercato che ha tratto vantaggio dalla collaborazione di Chris Vrenna, altro membro dei NIN. Vrenna si è sforzato di commentare adeguatamente i paesaggi onirici nei quali si muoveva l'ormai adolescente Alice, e per realizzare le musiche ha utilizzato anche strumenti giocattolo, in tema con la protagonista persa in una wonderland corrotta e violenta. In questo caso, l'opinione di Hubbard è praticamente opposta: "nonostante l'utilizzo di suoni interessanti, non era la colonna sonora a dare la drammaticità al gioco".

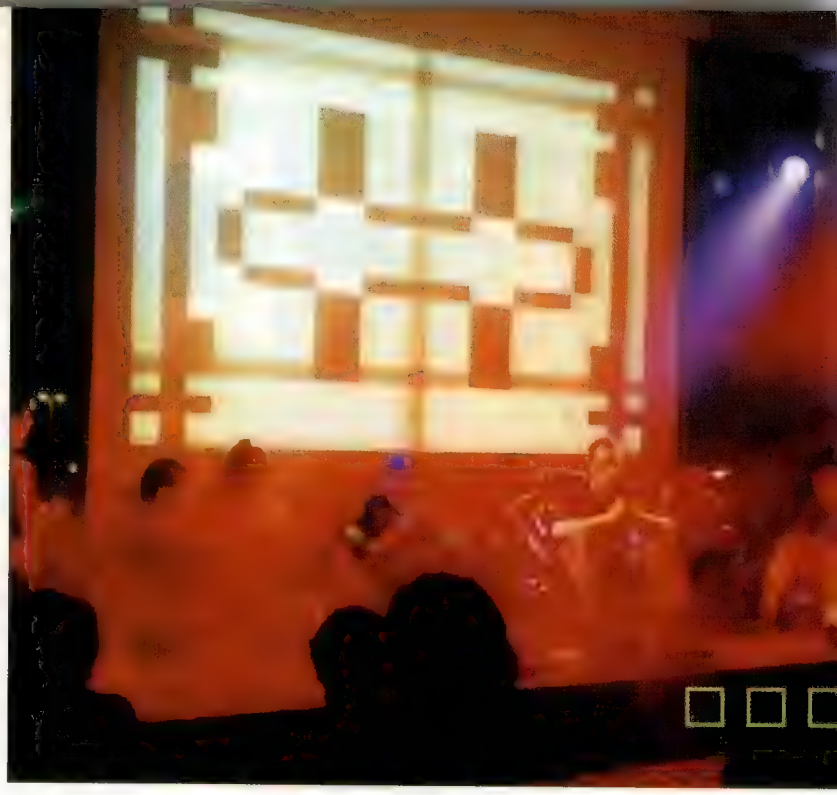
Dallo scratching alla chip music

L'aspetto forse più interessante della sperimentazione audio è la sua influenza su altri fenomeni. Se il rapporto videogioco/cinema si è col tempo invertito, col grande schermo che prende pesantemente spunto dal videogioco, lo stesso si può dire del rapporto tra il fruitore e il creatore di videogame.

In tempi non sospetti si sono viste reinterpretazioni creative di strumenti pensati per il videogioco. Il PowerGlove di Nintendo, una specie di Dataglove compatibile con alcuni giochi per NES, venne smontato e modificato dagli appassionati per essere collegato a un computer attraverso una semplice interfaccia autocostruita. Un guanto virtuale non limitato ad applicazioni di realtà virtuale, ma trasformato in rudimentale controller MIDI da utilizzare in esibizioni live per gestire tastiere o luci.

Galway Project

Fra i numerosi CD di remix di musica videoludica, il Galway Project è uno dei più interessanti esperimenti fino a ora realizzati. Tenendo in conto l'astio di Galway per i riarrangiamenti in chiave moderna dei suoi .sid, l'unico modo per rendere un tributo all'artista consisteva nel riprodurre al meglio le sue creazioni, in particolare registrando l'output del suo personale SID chip (un 6581 montato sul suo C128). Così facendo, chiunque può ora godere di filtraggi finalmente identici all'originale, indipendentemente dalle qualità timbriche del proprio SID, e soprattutto percepire coi propri timpani quelle sottili sfumature altrimenti perse. Fra i brani presenti nel doppio CD, **Videogiochi** consiglia in maniera particolare 'Arkanoid', 'Game Over' e 'Parallax Title', che evidenziano le peculiarità del chip audio, risultando ancora adesso attuali.



G@me musicians: il dream team

Il mondo della game music è difficile da mappare. Molti suoi protagonisti sono elusivi, oscuri, anonimi. La maggiore concentrazione è in Scandinavia (Svezia in primis), Stati Uniti, Giappone, Polonia e Svizzera. Gli artisti, hacker del suono, hanno nomi di battaglia che richiamano quelli delle tribù Sioux: Adlib Sinner Forks AKA Toy Boy, Bit Shifter, Nullsleep, Glomag, The Hardliner, Lo-Bat, 8bit Construction Set, Josh Davis AKA Bitshifter e molti altri. In Italia, la scena micromusicale è sommersa, ma dinamica. Tra gli artisti più attivi spicca e.g.ø., acronimo di Enrico Glerean (www.egzero.org). Nato nel 1977 a San Donà di Piave, Enrico è un programmatore, musicista e artista concettuale. Le sue performance live sono leggendarie. Molti game musician usano Game Boy, altri, come Paul Slocum di Dallas (Texas), ricorrono ad un hardware ancora più primitivo: Atari 2600, i primi 286 e Commodore 64. Slocum ha perfino trasformato una stampante Epson in un sintetizzatore e creato brani musicali su cartuccia per Atari 2600. Una delle sue invenzioni più geniali è il Synthcart, una cartuccia capace di trasformare la console Atari in uno strumento musicale che usa come interfaccia entrambi i joypad. Slocum crea suoni sorprendentemente organici, lontani dalle sonorità techno della maggior parte delle produzioni che circolano in rete. Un altro eroe della game music è Haeyoung Kim, che ha studiato pianoforte e che è rimasto ammaliato dai suoni a 8bit. Kim usa il Nanoloop per fare musica. Da segnalare anche Christoph Kummerer (AKA lo-ser), creatore di Pocketnoise. Sul sito 'ufficiale' (crash.mi.cz/pocketnoise) è possibile trovare link e un documentario in RealVideo sulla creazione del celebre programma.

Qui di seguito trovate le schede dei più celebri game musician, alcuni dei quali immportalati in queste pagine dalle opere dell'artista Mauro Ceolin di Milano, forse uno dei game artist più attenti al ruolo e all'influenza dei videogiochi nell'immaginario collettivo contemporaneo. Per ulteriori informazioni: www.rgbproject.com.

Covox
Thomas Söderlund, in arte Covox, è un artista svedese. Usa prevalentemente il Game Boy, ma anche Novation BassStation e Clavia Micromodular.
Internet: www.covox.net

Flashbulb
Benn L. Jordan è un musicista americano cresciuto alternando gli Iron Maiden e i Metallica a Mozart e Beethoven. La svolta nei primi anni '90, quando conosce Aphex Twin ("I care because you do") e assume l'identità virtuale di Flashbulb. Comincia a usare il computer per creare suoni e ultrasuoni. Ha pubblicato diversi album, l'ultimo dei quali è 'These Open Fields (Second Edition Re-press)' per l'etichetta tedesca Bohnerwachs.
Internet: theflashbulb.net

Lektrogrill
Emma 'Lektrogrill' Davidson è una delle teste pensanti della comunità di Micromusic.net. Nata in Tasmania, Emma è cresciuta ascoltando i jingle martellanti dei giochi per Commodore 64, che oggi reinterpreta e remixa.
Internet: www.lektrogirl.com

Lo-Bat
Il belga Lo-Bat è uno dei protagonisti della comunità micromusicale. Ha organizzato festival in tutta Europa e ha prodotto gigabyte e gigabyte di soundscape. Per creare musica si serve dell'ubiquo LSDJ (Little Sound DJ).
Internet: www.lo-bat.be

Mollusk
Mollusk ha ridefinito il concetto di 'compressione audio'. Crea suoni negli interstizi dei bit, sfruttando ogni risorsa disponibile per fare musica. Musicista underground profondamente atipico, non ama promuovere la propria opera e lavora al di fuori dei canali 'istituzionali' della game music.
Internet: [non disponibile]

Nullsleep
Americano, Nullsleep è una delle popstar della Game Boy Music. Ha fondato un collettivo di artisti che vogliono riportare in primo piano l'estetica a 8bit e che si fa chiamare, non a caso, '8bitpeople'. Celebri sono i remake delle canzoni dei Depeche Mode realizzate attraverso Game Boy. Nullsleep è sezna dubbio uno dei massimi teorici di questo fenomeno: basti sapere a questo riguardo che è laureato a pieni voti alla Columbia University in Computer Science e Musica. Suona dal vivo e viaggia continuamente.
Internet: www.nullsleep.com

Psilodump
Si sa pochissimo del ventiduenne Psilodump, producer/artista tuttofare. Ha cominciato a creare musica nel 1991, dopo aver acquistato il suo primo computer, e oggi è uno dei protagonisti della scena micromusicale. Non ama la visibilità e non ha mai rivelato il suo vero nome. La sua più grande passione è la musica techno più hardcore.
Internet: [non disponibile]

Sbindon
Svedese granitico, Sbindon ama sperimentare con i nuovi suoni.
Internet: sbindon.rymd.org

Yuppsters
Giovanissimo compositore americano, Yuppsters è cresciuto sotto l'influenza della house di Chicago e della techno di Detroit. Matt, questo il suo vero nome, produce musica portatile con l'LSDJ e musica 'da camera' con il suo PC.
Internet: yuppster.8bitpeoples.com

Sembra che proprio le periferiche di scarso successo siano quelle più adatte all'uso creativo, probabilmente per la facilità di recuperare avanzi di magazzino a prezzi stracciati. Ne è la riprova il lettore CD per Jaguar, che permetteva di visualizzare animazioni sincrone alla musica del CD audio inserito, nello stile dei plugin di Winamp. Se l'idea non era nuovissima (un dispositivo con funzione simile era stato commercializzato addirittura per Atari 2600), l'originalità veniva dai particolari algoritmi programmati da Jeff Minter. Collegato a un videoproiettore, Jaguar è tuttora molto utilizzato per l'animazione musicale, complice la scoperta di poterne modificare a piacimento i pattern variando i parametri di base attraverso la modalità di debug.

Nel campo dei computer (Amiga, Atari ST e PC) è da sottolineare la nascita di un nuovo modo di fare musica, utilizzato sia per i videogiochi, sia da artisti underground. Le limitazioni del MIDI portarono alla nascita del formato .mod, che utilizzava un mix di istruzioni simili al MIDI ma incorporava tutti i campioni, rendendo l'esecuzione identica su ogni macchina, e permettendo a tutti l'accesso alla creazione di musica. Pur snobbato dai professionisti per la difficoltà di fare musica di buona qualità tecnica, sono ancora molti a utilizzare questo formato, esteso negli anni per supportare più canali e campioni di dimensioni superiori. Le composizioni di artisti come Fabio Barzagli (in arte FBY) e Purple Motion hanno palesato al mondo informatico (e non) come sia possibile ottenere ottimi risultati dai .mod.

Allo stesso proposito vanno segnalati i Machinae Supremacy, che per le loro composizioni utilizzano Game Boy e Sidstation (www.sidstation.com), uno strumento MIDI che integra dei veri chip SID. A quest'ultima si contrappone Hardsid, scheda per PC più artigianale, ma anch'essa dotata di SID (fino a quattro). Nata per perfezionare l'emulazione di C64, Hardsid si è col tempo evoluta, incorporando nuove funzioni come la possibilità di controllarla via MIDI, diventando un'economica alternativa alla costosa Sidstation.

Nonostante lo scetticismo di Galway, che non considerava interessante riarrangiare i .sid su nuovi strumenti, il successo di alcune cover band dimostra che diversi di quei brani sono rimasti nella memoria dei giocatori dell'epoca. Per Galway l'importante era rendere al meglio l'originale (come Project Galway, vedi box, sottolinea), ma i Press Play On Tape hanno tentato una via diversa: "Il nostro primo CD era un esperimento, e ci siamo focalizzati sul sembrare una live band. Per il secondo progetto abbiamo deciso di riarrangiare i brani in maniera diversa, con più strumenti di quanti siano effettivamente i musicisti stessi, sperando di garantire ai nostri fan una migliore esperienza d'ascolto". Poche similitudini timbriche coi .sid originali, dunque, ma ciò rientrava nei loro progetti.

Outro

Recuperando le console della playstoria, gli hacker stanno letteralmente componendo il futuro della musica. Un anacronismo technoludico con un precedente illustre. William Gibson ha inventato il cyberspazio e ridefinito la letteratura sci-fi proprio con un pezzo di tecnologia obsoleta: una macchina da scrivere di fabbricazione elvetica, la Hermes 2000. Corsi e ricorsi storici...

Il collettivo polacco Gameboyz Orchestra Project, composto da sei membri e sulla scena da oltre tre anni, non solo utilizza l'hardware Nintendo per accompagnare i propri DJset, ma è sponsorizzato ufficialmente dalla casa di Kyoto

Illustrazioni: **Mauro Ceolin** www.rgbproject.com

Tree Wave

L'ultimo progetto musicale di Paul Slocum, uno dei massimi esponenti della chipmusic, è Tree Wave, una band lo-fi di Dallas, Texas che si esibisce dal vivo usando come strumenti musicali calcolatori e console di venti anni fa, come un Atari 2600 (1977), un PC portatile 286, un Commodore 64 dell'83 e una stampante ad aghi dell'85. Insieme a Lauren Gray (vocalist), Slocum trasforma l'obsoleto e l'arcaico in avant-garde audiomusicale: i computer generano in tempo reale dei pattern di colore correlati ai suoni prodotti e visualizzati su un paio di schermi, mentre la stampante produce dei pattern ritmici. I Tree Wave suonano nei locali di New York, Seattle e Dallas. Per ulteriori informazioni: www.treewave.com

Curva di

Liberare la principessa, finire l'avventura o salvare il pianeta? Cose del passato. **Videogiochi** si interroga sul perché nessuno porti più a compimento un gioco

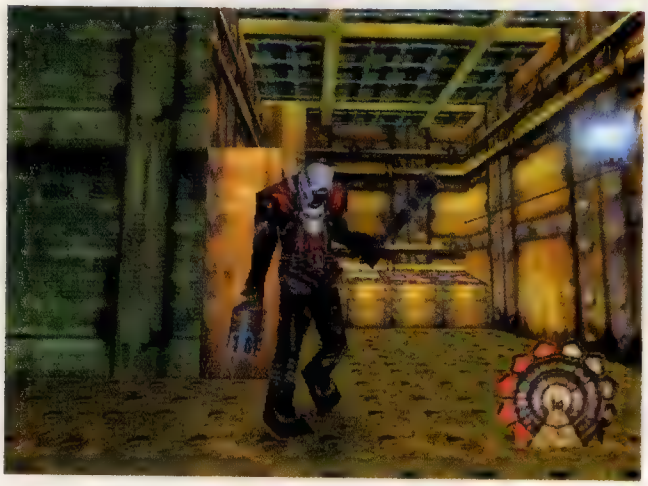
difficoltà

È un dato riportato spesso in questo numero di **Videogiochi**, ma vale la pena rimarcare ancora una volta i risultati alla mano di una ricerca condotta recentemente da Sony Computer Entertainment: di tutti i titoli giocati da una vasta gamma di persone, solo un misero 20% viene portato a termine. È un dato di cui molti all'interno dell'industria sembravano essere già a conoscenza, ma sono davvero pochi quelli che stanno facendo qualcosa per cambiare la situazione.

Se c'è un fattore in grado di determinare quanto a lungo un giocatore possa rimanere incollato a un determinato titolo, non è tanto la qualità dello stesso, bensì la sua difficoltà. Bilanciare alla perfezione la curva della difficoltà in un videogioco è una scienza, e non è esagerato affermare che siano più i titoli che la sbagliano completamente di quelli che la implementano alla perfezione. Ma è facile comprendere il dilemma degli sviluppatori: se da un lato gli appassionati riempiono i forum di messaggi lamentandosi che gli scontri coi boss di fine livello sono troppo semplici quando è possibile concluderli dopo meno di 15 tentativi, dall'altro i casual gamer hanno già abbandonato il gioco molto tempo prima. Come possono gli sviluppatori accontentare tutti?

Bilanciare correttamente la difficoltà di un gioco è impresa ardua, ma c'è una semplice risposta al problema sollevato nel paragrafo precedente: coloro che pensano che uno scontro con un nemico di fine livello debba richiedere 14 o più tentativi sono dei bocci. Laddove titoli incredibilmente accessibili come il primo *Jak and Daxter* riescono a conquistare sia i giocatori appassionati che un pubblico di massa (e, qui che più conta, a mantenerli vivi e pieni interesse fino all'ultimo livello), ogni anno esplode certificata di titoli incapaci di motivare l'utente una volta passata la metà del gioco o, peggio ancora, di convincerlo ad arrivare a quella metà.

Il fondatore di Naughty Dog **Jason Rubin** ha condotto diverse ore di testing sia con *Jak and Daxter* che con il suo seguito per arrivare a quella che lui definisce come la "zona magica". "Osserviamo i giocatori mentre percorrono tutta l'avventura e nel frattempo il gioco registra quante volte muoiono e quanto tempo impiegano a completare le varie fasi. Sommando tutti questi fattori di solito si finisce per avere una o due zone che balzano immediatamente all'occhio. A volte, le



***Soul Reaver* (in alto a sinistra), *Shadow Man* (in basso a sinistra) e *Jet Set Radio Future* (sopra) erano tutti giochi validi, ma missioni mal strutturate e la mediocre gestione delle indicazioni hanno lasciato molti giocatori senza alcuna idea di dove andare**

zone di cui i tester si lamentano e quelle in cui impiegano più tempo e muoiono più spesso non coincidono: in questo caso, o si tratta di una sezione facile ma non divertente, o di una che è statisticamente troppo difficile ma il divertimento vi sopperisce".

Jak and Daxter viene visto da molti sviluppatori come un modello di giocabilità scevra da frustrazioni, almeno nell'ambito dei platform, ma anche Rubin ammette che questo genere di approccio possa comunque lasciare qualcuno insoddisfatto: "*Jak and Daxter* era troppo facile. Siamo stati talmente attenti al fatto che i giocatori non passassero troppo tempo nelle stesse zone o si lamentassero della difficoltà che abbiamo castrato ogni cosa". Effettivamente, se la difficoltà di *Jak and Daxter* potesse essere rappresentata da un grafico, sarebbe essenzialmente una linea piatta. Sebbene questo sia preferibile ad un picco improvviso sul finale, in molti hanno trovato il primo gioco per PlayStation2 di Naughty Dog quasi soporifero sotto questo punto di vista.

> "*Jak and Daxter* era troppo facile. Siamo stati talmente attenti al fatto che i giocatori non passassero troppo tempo nelle stesse zone o si lamentassero della difficoltà che abbiamo castrato ogni cosa"

Realizzare una curva di difficoltà morbida e crescente per ogni livello di gioco è incredibilmente difficile, e **Videogiochi** è consapevole delle pressioni a cui molti sviluppatori sono sottoposti per soddisfare le richieste di marketing, dei publisher e dei giocatori, ma esistono delle soluzioni a livello di game design utili ad aggirare questi problemi.

Il picco improvviso del livello di difficoltà è il fenomeno che più frequentemente impedisce il completamento di un gioco. Tutti vogliono essere messi alla prova, ma pur essendo estremamente difficile per uno sviluppatore fornire una sfida in grado di adattarsi ad ogni utente (ipotesi realistica solo nel caso di giochi aperti, senza obiettivi specifici, come *EyeToy: Groove*), è incredibile il numero di volte in cui i giocatori si sono piantati negli stessi punti degli stessi giochi: il Tempio dell'Acqua in *Ocarina of Time*, lo scontro con l'armata di Metal Gear Ray in *MGS2*, quello con lo squalo interstellare Ben-K in *Gitaroo Man* o con Nightmare in *Metroid Fusion*.

Greg Zeschuk, amministratore delegato di BioWare, ritiene che i picchi di difficoltà si verifichino perché gli sviluppatori stanno troppo incollati ai propri titoli, non perché siano deliberatamente sadici o insensibili alla questione. "Questo genere di problema diventa invisibile se passi troppo tempo a giocare al tuo titolo", sostiene. "Quindi, quando si tratta di calibrare la difficoltà, i membri principali del team e i tester che hanno provato a lungo il gioco non possono vedere le cose in maniera così chiara come potrebbe fare un nuovo tester. È necessario considerare questo fatto a intervalli regolari durante il processo di sviluppo".

Zeschuk propone due soluzioni. La prima è di usare tester esterni oltre ad assumere designer interni che provino il gioco alternativamente (se si possiede il budget adatto). La seconda è di implementare un indicatore di difficoltà: molti giochi basati su una struttura a missioni offrono diversi livelli di difficoltà, ma raramente permettono di variare questi livelli una volta iniziata una partita. BioWare ha usato con successo un simile indicatore in *Knights of the Old Republic*, ma non c'è alcuna ragione per cui il livello di difficoltà debba rimanere fisso in altri generi videoludici.

La mancanza di indicazioni precise è l'altro fattore che contribuisce in maniera determinante alla perdita di motivazione da parte dei giocatori. Erroneamente associata unicamente a RPG ed avventure, è la sensazione deprimente che si prova nel vagare senza scopo alla ricerca dell'obiettivo o, peggio ancora, di un indizio che riveli quale sia l'obiettivo. *Legacy of Kain: Soul Reaver*, *Shadow Man* e *Jet Set Radio Future* sono solo alcuni dei giochi che si sono macchiati di questo crimine in passato.

Anche il magnifico *The Legend of Zelda: The Wind Waker* non è estraneo ad analoghe problematiche. Prove aneddotiche suggeriscono che molte persone hanno abbandonato il gioco nello stesso punto: completato il dungeon della Torre degli Dei, il gioco si dissolve nella lunga e spossante ricerca degli otto frammenti del Triforce. Non è tanto una questione di difficoltà, quanto di rimpiazzare la carota con una melanzana.

Quali responsabilità hanno i publisher in questo? Non riescono ad adattarsi alle condizioni del mercato? Sono ancora ossessionati dall'idea di offrire ai giocatori qualcosa che li convinca di aver speso bene i loro soldi? Ma se è vero che l'80% dei giochi non vengono mai completati, allora è probabile che l'80% dei giocatori sia raramente soddisfatto dei propri acquisti. E **Videogiochi** parla di quel senso di appagamento profondo, viscerale che si prova mentre scorrono i titoli di coda.

Finire i 'quadri' era una parte fondamentale dell'esperienza ludica all'epoca di C64 e Spectrum, e va sottolineato come pochi sviluppatori si prendano la briga di realizzare dei finali spettacolari al giorno d'oggi: forse perché sanno che pochi giocatori resisteranno fino alla fine. Ma la cosa più importante è che l'industria deve smettere di produrre giochi così artificiosamente lunghi o difficili. Perché non tutti i picchi di difficoltà possono essere casuali...

Alla ricerca della curva perfetta

Videogiochi non pretende certo che tutti i giochi diventino facili, solo che gli sviluppatori si interroghino sul perché vengono utilizzati certi principi di design e strutturali come se fossero legge: alcuni di questi sono inadeguati, altri sorpassati, altri ancora semplicemente stupidi. Qualche esempio.

Quicksave

I quicksave incoraggiano la pigrizia nel game design. Alcuni sostengono che siano la soluzione definitiva ai picchi di difficoltà (gli sviluppatori danno per scontato che i giocatori salvino dopo il superamento di ogni punto critico), ma in realtà interferiscono col gameplay e rovinano il ritmo di gioco. Viene da chiedersi perché uno dovrebbe trovare divertente morire per un ponte che crolla inaspettatamente o in uno scontro con un nemico che richiede 25 tentativi per essere sconfitto ("tanto salvi dopo averlo passato"). Sono giustificabili solo negli strategici a turni e RPG mastodontici.

Caso storico:

Red Faction

Tutti coloro che hanno avuto la costanza necessaria per arrivare alla fine di *Red Faction* ricorderanno l'ultimo nemico, Masako. Uno scontro meccanico, ripetitivo e banale, che poteva richiedere fino a tre minuti di gioco: un tempo non eccessivo, ma la difficoltà del combattimento lo rendeva interminabile, incoraggiando i giocatori a rapidi quicksave dopo ogni missile andato a segno. Noioso.

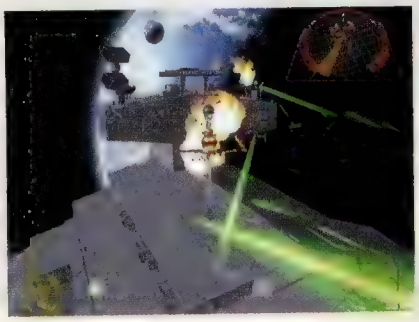
Obiettivi multipli

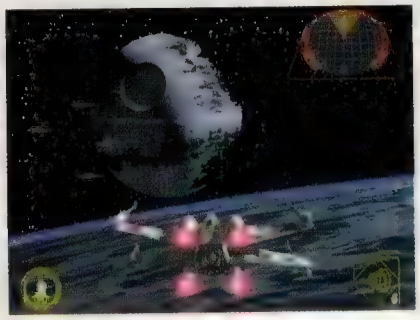
Siete mai arrivati alla fine di una lunga serie di obiettivi solo per essere uccisi implacabilmente da un proiettile vagante? La punizione di solito non consiste nel dover rigiocare solo l'ultima parte della missione, ma nel ripartire dall'inizio del primo obiettivo. Collegare tre (o anche più) obiettivi insieme senza dare la possibilità di salvare fra l'uno e l'altro è un modo cinico e artificioso per allungare un gioco. Come regola generale, se un giocatore è costretto a finire obiettivi che ha già completato per più di due volte, la sua motivazione sparirà molto rapidamente. Un checkpoint fra un obiettivo e l'altro potrebbe risolvere il problema.

Caso storico:

Rogue Squadron II: Rogue Leader

Il primo titolo di Factor 5 per GameCube riusciva a catturare la spettacolarità di 'Guerre Stellari', ma la sua struttura era criticabile. Le missioni seguivano in genere sempre la medesima procedura: portando a termine un obiettivo, ne veniva proposto un altro. Sfortunatamente non era possibile salvare nel mezzo, e il gioco non riconosceva le difficoltà del giocatore con una particolare sezione. Domanda per gli sviluppatori: è meglio lasciare che la maggioranza dei giocatori finiscano il vostro titolo in otto ore (lamentandosi magari dell'eccessiva brevità) o che lo abbandonino dopo quattro?





Tre vite

Una caratteristica del game design che ha ormai passato la sua data di scadenza. Introdotta all'alba dei coin-op, era un metodo appropriato per fornire ai giocatori valore ludico in cambio di un gettone (prima che venissero introdotti limiti temporali per evitare che i consumatori restassero incollati ai cabinati per ore), ma viene da chiedersi perché sia ancora così diffusa. È evidente che gli sviluppatori vogliano mantenere intatta l'integrità e le dinamiche dei classici giochi da sala nel durante la trasposizione su console (come nel caso di *Ikaruga* e *F-Zero GX*, con l'importanza rivestita dagli hi-score), ma perché così tanti giochi impongono la limitazione delle tre vite? Colpevoli di questo crimine sono soprattutto platform e action adventure in terza persona, specie quelli strutturati attorno ad un nodo centrale (hub). Che senso ha scaraventare un giocatore fuori da un livello e farlo tornare all'hub quando ha perso un certo numero di vite? Non sarebbe più sensato dargli altre vite e farlo tornare all'inizio della sezione in cui ha problemi? Perché costringerlo a ripetere percorsi che ha già assimilato per giungere alla zona che ha difficoltà a superare?

Esempio storico:

Super Mario 64 versus Super Mario Sunshine

Entrambi i giochi catapultano l'utente fuori dal livello e fanno tornare alla 'base' una volta che si è perso un certo numero di vite. Ciò nonostante, pur essendo stato criticato a sproposito per la sua curva di difficoltà, *Sunshine* riguadagna punti dal momento che è possibile recuperare le Shine altrove. Ancora meglio *Mario 64*, che consente al giocatore di impossessarsi di un numero qualsiasi di Power Start in qualsiasi punto del gioco. Inoltre, molte aree di *Mario 64* non costringono il protagonista a recuperare le stelle in sequenza.

Difficoltà variabile

Particolarmente diffusa nei giochi di guida, questa caratteristica viene sfruttata comunemente per adattare il livello di difficoltà alle capacità del giocatore. In pratica, se l'utente è scarso, il gioco imbroglia per farlo vincere, se è forte, imbroglia per farlo perdere. Il suo bilanciamento è difficilissimo: la sua presenza era quasi impercettibile in *TOCA: World Touring Cars* di Codemasters, ma troppo evidente in *Racing Evoluzione* di Milestone (dopo un incidente, le auto avversarie rallentavano al punto da non muoversi quasi sul radar). Sfortunatamente, alcuni sviluppatori prendono una scorciatoia e cambiano semplicemente alcune variabili dopo un paio di tentativi falliti del giocatore.

Caso storico:

Crimson Skies (PC)

La struttura delle missioni è simile a quella di *Rogue Squadron II*, ma ai giocatori viene offerta la possibilità di saltare la missione dopo tre tentativi falliti. Una scelta semplice, coraggiosa e illuminante per ridurre l'irritazione del giocatore.

Checkpoint

Se implementati con perizia, i checkpoint sanno tenere alta la tensione e offrire al giocatore la giusta dose di sfida. I checkpoint di *Halo* sono ottimi per quasi tutta la durata del gioco. I problemi dei checkpoint sono quei rari casi in cui il salvataggio automatico ha luogo proprio quando il giocatore ha appena messo piede su una granata.

Caso storico:

Fire Warrior

Un gioco evidentemente modellato su *Halo*, ma in cui il posizionamento dei checkpoint era davvero drammatico. Lunghe sezioni tediose che portavano agli scontri coi nemici di fine livello o zone dove i cecchini punivano immeritatamente il giocatore ne compromettevano di fatto la giocabilità.

Mappe

Ci sono poche scuse valide per non avere una mappa all'interno di un'avventura incentrata sull'esplorazione. L'idea che un giocatore possa trarre maggior divertimento esplorando ogni angolo dell'area di gioco senza assistenza topografica è spesso fraintesa. Se gli sviluppatori vogliono che i giocatori girino un sacco per i livelli, devono includere una mappa.

Caso storico:

La Cosa

Non solo Computer Artworks non ha incluso una mappa, ma il gioco riduce l'energia dei protagonisti ogni volta che si espongono al gelo dell'Antartide. Questa doppia punizione non aumenta la tensione, la trepidazione o la paura, ma penalizza in maniera eccessiva i giocatori dediti all'esplorazione.

Punti di salvataggio

In *Tomb Raider* si poteva salvare solo sui cristalli fissi. In *Tomb Raider II* si poteva salvare quando si voleva. *Tomb Raider III* univa i due metodi e permetteva di raccogliere vari cristalli, da usare per salvare in qualsiasi momento. I numerosi ritocchi al sistema di salvataggio occorsi nell'ambito della serie *Tomb Raider* mettono in evidenza quanto sia difficile implementare questa opzione. La linea di confine fra la sfida e la frustrazione è alquanto sottile, ma una soluzione è quella di dare al giocatore la libertà di salvare in qualsiasi luogo consumando 'gettoni'. Ma anche questa può creare problemi...

Caso storico:

Final Fantasy VII

Sebbene nella world map fosse possibile salvare a piacimento, non era sempre chiaro quando sarebbe stata offerta questa opportunità. Le cut scene erano splendide, ma dopo una mezz'ora di dialoghi seguita da un lungo FMV, a volte si sentiva l'esigenza di salvare per fare una pausa. Sul finire, al giocatore venivano offerti dei cristalli per salvare lungo il cammino verso Sepiroth: sfortunatamente nulla indicava quando sarebbe apparso. Questo ha costretto molti giocatori ad un lungo viaggio dopo aver usato l'ultimo cristallo. Decisamente frustrante, dato che lo scontro finale poteva durare oltre mezz'ora.

È una tribù che canta

Publisher sempre più desiderosi di corteggiare il grande pubblico potrebbero aver trovato lo strumento ideale per penetrare nel mass market: il karaoke. Videogiochi si interroga sulle potenzialità di un nuovo genere ludico

PlayStation Experience, l'evento aperto al pubblico organizzato da Sony Computer Entertainment in contemporanea con l'ECTS, è solo al suo secondo anno, ma sta già avendo un notevole impatto sull'industria videoludica. Ha praticamente rilanciato l'agonizzante fiera europea e permesso agli operatori del settore di valutare la reazione dei giocatori di fronte ai propri titoli. E quest'anno la kermesse londinese ha evidenziato una tendenza che alcuni settori dell'industria si rifiutano tuttora di accettare: anche le ragazze videogiocano. Ma le giocatrici accorse in quel di Earls Court, poco sorprendentemente, non hanno fatto la coda per provare *Medal of Honor: Rising Sun* o *GT4*: la maggior parte di loro era infatti interessata al nuovo karaoke di Sony, *Singstar*, a *Dancing Stage* di Konami o a varianti di questi due titoli.

I titoli musicali (di ballo, rhythm game classici e, appunto, basati sul karaoke) sono un genere in costante crescita in Europa. Sebbene possa sembrare decisamente ovvio che le ragazze trovino divertenti i giochi che le permettono cantare e ballare sulle loro canzoni preferite, è stato quasi per caso che i giochi musicali hanno iniziato a conquistarsi un pubblico più ampio. I titoli di ballo di Konami si sono inizialmente guadagnati l'attenzione dell'utenza perchè parte della mania da 'bemani' che ha colpito il Giappone negli anni scorsi. *Beatmania* è stato distribuito anche in Europa in versione PSone, ma i giocatori l'hanno trovato troppo difficile, troppo caro o, più semplicemente, si sono sentiti degli idioti a martellare selvaggiamente su un giradischi di plastica.

Di tutti i bemani, *Dance Dance Revolution* è stato il gioco più facile da 'capire' per i giocatori occidentali, eppure, scottata dallo scarso successo ottenuto da *Beatmania*, Konami ha esitato a distribuire *Dancing Stage* nel nostro continente. La casa giapponese non ha nemmeno prodotto un proprio tappetino, permettendo a una serie di terze parti produttrici di periferiche di trarre vantaggio dalla crescente moda ballerina. La seconda iterazione della serie, *Dancing Stage Party*, proponeva una selezione di canzoni decisamente superiore e le vendite sono state eccezionali: solo 14 titoli per PS2 hanno venduto più copie durante il 2002 e il gioco ha praticamente sorretto da solo il mercato di una PSone ormai abbandonata da tutti gli sviluppatori.

Non c'è alcun dubbio che la nuova generazione di giochi musicali per PS2 stia provando a capitalizzare sul successo di *Dancing Stage*. BigBen, una delle principali

Fotografie: Martin Thompson

Alla recente PlayStation Experience, titoli come *Sing Pop* (a sinistra), com'era stato battezzato inizialmente *Singstar*, e *Karaoke Stage* (sotto) hanno riscosso un notevole successo fra le visitatrici femminili pur essendo collocati all'interno di un evento tradizionalmente territorio di un pubblico maschile

"Creando giochi che fanno presa sulla natura più socievole delle ragazze, l'industria non attirerà solo un pubblico ben più ampio, ma inizierà anche a diversificare la propria offerta"

Pop Idol ha fatto breccia nel grande pubblico non solo grazie alla propria componente musicale, ma anche in virtù di una grafica dal look decisamente cartoonesco

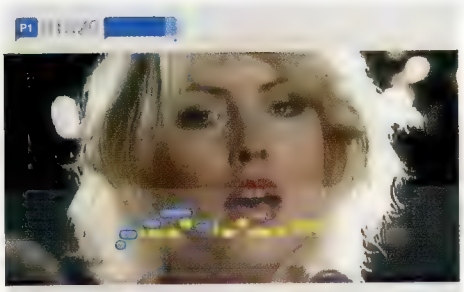
case produttrici di tappetini in Europa, ha dichiarato recentemente di voler realizzare un prodotto in tutto e per tutto simile a *Dancing Stage*, ma con aggiunte peculiari basate su ricerche di mercato condotte fra le ragazze da 8 a 14 anni. "Ignorando bambine e ragazze, l'industria sta praticamente dimezzando il proprio potenziale", dichiara **Nick Clarkson** di BigBen. "L'industria videoludica dovrebbe fondamentalmente elargire divertimento attraverso l'interattività. Finora, è stato un settore quasi totalmente dominato dai maschi, il che non è affatto sorprendente data la natura estremamente competitiva e i contenuti della maggior parte dei giochi. Creando giochi che fanno presa sulla natura più socievole delle ragazze, l'industria non attirerà solo un pubblico ben più ampio, ma inizierà anche a diversificare la propria offerta".

I giochi di karaoke esistono ormai da qualche anno in Giappone, poco sorprendentemente dal momento che è la nazione che ha avuto l'idea di cantare dei pezzi altrui su una base musicale. La serie *Dream Audition* di Jaleco è apparsa inizialmente in versione coin-op e su PS2, elargendo un punteggio ai giocatori a seconda della loro abilità nell'eseguire una canzone. La tecnologia alla base del gioco era comunque primitiva: il riconoscimento accurato del tono vocale è un'impresa dalla complessità notevole e solo ora, dopo due anni di ricerche con un team di esperti nell'esame del segnale audio, Sony ritiene di aver realizzato una tecnologia convincente per *Singstar*.

Pur operando ancora a livello pionieristico, almeno in ambito consumer, Sony e Konami sono entrambe desiderose di rendere i propri giochi il più naturali possibile per gli utenti. Sia in *Singstar* che in *Karaoke Stage* la voce del giocatore viene visualizzata sullo schermo in modo tale che possa vedere a grandi linee quanto sia vicino a 'prendere' ogni nota, sia a livello di altezza che di lunghezza. L'interfaccia di *Singstar* è probabilmente quella più intuitiva, ma entrambi i giochi sono di una semplicità disarmante: l'utente canta quello che vede su schermo e la sua performance viene misurata con una votazione secca.

Singstar è più vario e lascia spazio a duetti, sfide fra due giocatori o la possibilità di cantare a turno, ma *Karaoke Stage* annovera più canzoni. Difficile trovare punti deboli in ognuno dei due titoli.

"Credo che il pubblico più giovane, quello che segue programmi come 'Top of the Pops', lo adorerà. È il gioco ideale per le feste di compleanno, ad esempio", dice la producer di *Singstar* **Paulina Bozek**. "L'idea di diventare cantanti è piuttosto in voga adesso grazie a programmi come 'Popstar' o 'Saranno famosi' e *Singstar* ne trarrà



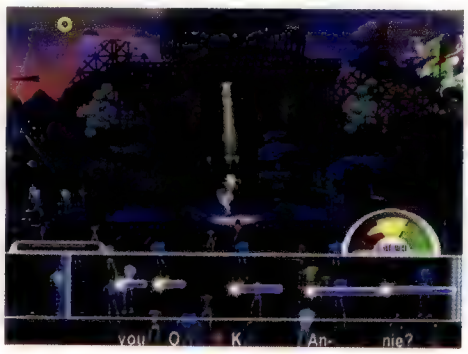
***Singstar* ha un look molto diverso da quello di altri giochi di karaoke. I video su licenza, come quello di Blondie (sopra), contribuiranno senz'altro al suo appeal**

vantaggio. Al tempo stesso, un pubblico più adulto si interesserà al gioco per la semplice ragione che il karaoke è divertente. E la tecnologia usata è innovativa".

Per anni l'industria musicale ha visto quella videoludica come una sorta di parente povera, e la consapevolezza che quest'ultima generi un fatturato più elevato lascia il tempo che trova quando si ragiona in termini di penetrazione nel mercato di massa. Ma le cose stanno cambiando, e sebbene sia difficile interpretare l'improvviso interesse dell'industria musicale per i videogiochi come qualcosa di più di un'altra fonte di guadagno, è innegabile che sia diventato decisamente più facile ottenere una serie di canzoni prestigiose per arricchire la colonna sonora di un videogioco. E di sicuro aiuta il fatto che persone come il nuovo responsabile del licensing musicale di Sony, Sergio Pimentel, provengano direttamente dall'industria discografica, portando con sé i contatti accumulati in quel settore. Dato che il basilare gameplay di *Singstar* e *Karaoke Stage* risulterà evidente sin dall'inizio alla maggior parte dei potenziali acquirenti, i giochi avranno successo o falliranno in funzione della qualità e quantità delle canzoni su licenza.

I rapporti fra l'industria ludica e quella musicale vanno ora oltre la semplice acquisizione di licenze. Le case discografiche sono sicuramente in grado di valutare le potenzialità di uno strumento che permette alle persone di cantare o ballare a ripetizione sulle canzoni dei loro artisti. Dopo il lancio di *Singstar*, aspettatevi di vedere la tecnologia messa a punto da Sony utilizzata per realizzare edizioni speciali del gioco. Bozek spiega: "Vogliamo imporre *Singstar* come una piattaforma piuttosto che come singolo gioco, un po' com'è accaduto con *EyeToy*. C'è il potenziale per realizzare edizioni speciali con singoli artisti o sfruttare altre forme di collaborazione con l'industria discografica, una volta che la gente avrà acquistato la tecnologia".

Semplice immaginare i possibili scenari futuri: i Linkin Park lanciano un nuovo singolo che viene accompagnato da un disco bonus. Attualmente questo disco sarebbe un CD-ROM o un DVD con un paio di video musicali, ma nel futuro potrebbe essere un DVD-ROM compatibile con *Singstar* per PS2. Impossibile? È praticamente già successo. Il 4 novembre scorso, Atlantic Records ha lanciato il nuovo album dei P.O.D. (Playable on Death) in una prima edizione limitata (1 milione di pezzi) contenente una versione esclusiva di *Amplitude* basata sul brano musi-



Karaoke Stage **ha uno stile grafico tridimensionale che lo distingue nettamente da *Singstar*. Il tono della voce del giocatore viene monitorato costantemente nella parte bassa dello schermo e l'accuratezza permette di aumentare il proprio punteggio**

Karaoke Stage

cale 'Space', appositamente realizzato dalla band e assente nel CD audio vero e proprio.

Le case discografiche potrebbero inoltre sfruttare *Singstar* o *Karaoke Stage* per spingere artisti emergenti: il consumatore compra un disco con nuove canzoni e alcuni pezzi bonus da sbloccare. I giocatori saranno portati a vedere i video o le tracce extra per incrementare la longevità del gioco, e i nuovi brani entreranno così nel loro subconscio in maniera molto più efficace di quanto possa fare la costante rotazione radiofonica degli stessi.

L'industria dei videogiochi è sempre stata particolarmente diffidente nei confronti degli 'estranei': ogni società vista come irriverente nei confronti dei trascorsi storici del videogioco e percepita come concentrata più sul raggiungimento di una certa fascia di pubblico che sulla realizzazione di un 'buon gioco', non ha avuto vita facile. *Singstar* e *Karaoke Stage* sono giochi le cui origini sono sicuramente da ricercare in qualche riunione di maketing anziché in una sessione di brainstorming creativo, e sono distanti anni luce da titoli come *Zelda*, *Gran Turismo*, *Halo* o *GTA*, considerati paradigmatici in quanto a game design. Ma è lecito condannarli per questo (e per il fatto di essere indirizzati prevalentemente a un pubblico femminile di giovanissime)?

Facciamo un piccolo passo indietro. I giochi sono fondati sul divertimento generato dalla sfida, sia contro la CPU che contro un altro giocatore. Non devono necessariamente fornire un'esperienza audiovisiva di primo piano o una trama epica per alimentare il senso di competizione. Ecco perché la gente gioca tuttora a biliardo, a poker, al fantacalcio o si diletta persino col karaoke.

Tutti pensano di saper cantare meglio dei propri amici. Fino ad oggi l'unico modo per mettersi alla prova era avventurarsi in un locale in cui il karaoke è ancora una realtà. Ma *Singstar* e *Karaoke Stage* dovrebbero stabilire in modo scientifico chi sia davvero in grado di prendere tutte le note. E il canto è un'abilità degli esseri umani decisamente più fondamentale dell'essere, per esempio, bravi a *TimeSplitters 2*, quindi la sconfitta diventa ancora più bruciante. Di conseguenza, non saranno solo le ragazzine dodicenni a giocare con questi titoli. Se c'è una ragazzina dodicenne nella vostra famiglia potrete affrontarla in una sfida ad armi pari. Cosa impossibile con un gioco come *PES3*.

> "I giochi non devono necessariamente fornire un'esperienza audiovisiva di primo piano o una trama epica per alimentare il senso di competizione"

PROBLEMI CON I GIOCHI? ECCO TUTTE LE SOLUZIONI.

IN EDICOLA ORA!

LA RIVISTA INDIPENDENTE PIÙ IMITATA IN ITALIA

PRESENTA

PSM TuttoTrucchi

PlayStation 2 Magazine 100% indipendente

4000+

TRUCCHI PER I TUOI GIOCHI

APE ESCAPE 2
BALDUR'S GATE
BURNOUT 2
CHAOS LEGION
DEF JAM VENDETTA
DEVIL MAY CRY 2
DRAGON BALL Z
ENTER THE MATRIX
GRAN TURISMO 3
GRAND THEFT AUTO III
GTA: VICE CITY
JAK AND DAXTER
MAX PAYNE
MEDAL OF HONOR
METAL GEAR SOLID 2
MIDNIGHT CLUB II
MORTAL KOMBAT
NBA LIVE
NEED FOR SPEED
PES 3
RATCHET & CLANK
REZ
SHINOBI
SILENT HILL 3
SOUL CALIBUR II
SPLINTER CELL
TEKKEN 4
TOMB RAIDER
VIRTUA FIGHTER 4
EVOLUTION
Z.O.E. II
E ALTRE CENTINAIA DI GIOCHI!

SOLUZIONI COMPLETE

GTA VICE CITY

Tutto quello che vi serve per diventare i criminali peggiori.

SILENT HILL 3

Niente più paura. Il gioco è completamente risolto.

THE GETAWAY

Come sopravvivere nella Londra più malavitosa che ci sia.

gamesradar.it

future games

SUPPLEMENTO N°1 A PSM N°72 € 4,50

LA PIÙ COMPLETA E CURATA RACCOLTA DI TRUCCHI E CODICI PER PLAYSTATION 2.

DAGLI STESSI AUTORI DELLA PIÙ AMATA RIVISTA DEDICATA AL MONDO PLAYSTATION.

future games

E I BOSS DI FINE LIVELLO FANNO CIAO CIAO CON LA MANINA.

La nouvelle vague

Videogiochi dimentica i dissapori calcistici coi cugini transalpini e passa il confine di Ventimiglia alla scoperta dei maggiori esponenti dell'industria videoludica francese

Alla fine della scorsa estate, 15 sviluppatori francesi si sono riuniti per il terzo Creative Dinner annuale. **Videogiochi** c'era, naturalmente, e sebbene quest'articolo non abbia intenzione di fornire un elenco dettagliato dei titoli in preparazione a Parigi e dintorni, può comunque considerarsi rappresentativo dello stato dell'arte nel Paese transalpino.

In Francia, come ovunque, gli studio indipendenti hanno vissuto un periodo particolarmente duro, e gli ultimi due anni hanno visto un'autentica ecatombe di softco.

L'esplosione del mercato innescata dall'arrivo di PlayStation ha portato a investimenti poco assennati e alla crescita smisurata dei team di sviluppo. Immancabilmente, il periodo successivo ha visto il collasso della new economy e la pronta ritirata degli investitori. L'industria dei videogiochi è cresciuta troppo e troppo in fretta, e ora ne sta pagando le conseguenze.

Il potenziale creativo degli studio francesi non è scomparso, ma le condizioni si sono fatte talmente proibitive che molti di loro non hanno avuto alcuna chance di crescita.

Ma nonostante le difficoltà iniziali, alcuni sono riusciti a farcela. Hanno imparato a trattare con i publisher, sono diventati uomini d'affari, hanno affinato la propria comprensione delle meccaniche di gioco e hanno investito nel grado di attenzione per i dettagli che li contraddistingue per realizzare titoli dall'elevato livello di immersività (e i risultati sono sotto gli occhi di tutti, come testimoniano l'eccellente *Top Spin* di PAM Entertainment e il divertente *TrackMania* di Nadeo).

In queste pagine leggerete di una manciata di questi studio, studio a cui si sarebbe dovuto affiancare Carapace, ma gli autori di *Roland Garros* hanno annunciato la cessazione dell'attività proprio durante la stesura di questo articolo. Un'altra triste dimostrazione delle difficoltà che attanagliano i team indipendenti di oggi.

Videogiochi spera che quest'articolo sia utile a far luce su una serie di autori poco conosciuti e si augura, un giorno, di poterne realizzare uno analogo sulla scena italiana.

Foto: Thierry Nouaille

ARKANE STUDIOS – Raphaël Colantonio

Fondata nel: 1999
Numero di dipendenti: 10

Uno studio incredibilmente piccolo ("proprio come ai bei tempi") composto da dieci sviluppatori entusiasti che unisce flessibilità a capacità tecniche e artistiche

La nascita di Arkane Studios sembra scritta da uno sceneggiatore professionista. È la storia di cinque abitanti di Lione che, dopo aver fatto carriera all'interno di varie società (softco, publisher e distributori), un giorno hanno deciso che fosse ora di passare al livello successivo. I cinque erano pronti per iniziare a lavorare su un progetto di cui stavano discutendo da anni: quindi, dopo aver messo insieme i propri risparmi e aver chiesto prestiti a genitori e amici, hanno formato Arkane.

Durante il loro primo anno di lavoro stavano progettando uno titolo impressionante: un gioco di ruolo dallo scenario ambizioso, che offriva vaste possibilità d'interazione e altrettante modalità per risolvere gli enigmi. Il tutto rimanendo semplice e naturale. Era il 2000 e il progetto si chiamava *Arx Fatalis*. Si poggiava su un universo sapientemente progettato e un valido motore 3D, e prendeva ispirazione da alcuni dei migliori RPG apparsi su PC: *Ultima Underworld*, *Ultima VII: Serpent Isle* e *Thief: The Dark Project*. Concludendo, era esattamente il titolo che gli appassionati di RPG desideravano. Ma mentre la comunità videoludica aspettava ansiosamente il concretizzarsi delle promesse di Arkane, i publisher davano un'occhiata alla demo, facevano spallucce e se ne andavano senza troppi complimenti.

Fortunatamente, Colantonio ha infine incontrato un publisher che s'è innamorato del progetto. Arkane lanciò il titolo che aveva sempre sognato e può ora costruirsi un futuro sulle basi di quel successo. Attualmente, è appena uscita la versione Xbox, e l'impressionante lavoro iniziale svolto per *Arx 2* dovrebbe presto trovare sbocco in un accordo di pubblicazione con un'etichetta ancora sconosciuta.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Un cantante o un bassista in un gruppo rock.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La soddisfazione di creare un universo e di trasmettere questa soddisfazione a giocatori che hanno la mia stessa passione.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Le numerosi funzioni del mio ruolo e la correlazione fra tecnologia e management.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
Le regole del mercato e la scomparsa della creatività in Francia.

BABYLON SOFTWARE – Christophe Gandon

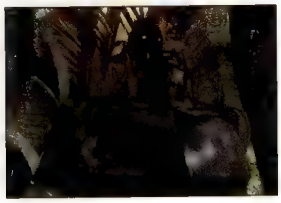
Fondata nel: 1999
Numero di dipendenti: 25

Uno studio specializzato nella realizzazione di giochi di guida

Dopo aver studiato design automobilistico e lavorato alcuni mesi alla divisione sportiva di Renault, Gandon ha scoperto i videogiochi in Ubisoft lavorando al modello fisico di *F1 Racing Simulation*. Lì ha imparato che il realismo non è tutto e che, a causa delle limitazioni di uno schermo e alla mancanza di feedback fisico, dev'essere 'adattato' per apparire reale: 'strapazzare la fisica' è una delle specialità di Gandon. Dopo aver passato parecchio tempo a lavorare al comportamento delle vetture in diversi studi di Ubisoft, ha dato le dimissioni insieme ad altri membri del team di *F1RS* per formare una società specializzata in un genere videoludico sottovalutato: i giochi di guida dalla forte componente narrativa.

Il primo progetto del team, *Furious Karting*, è stato approvato da Infogrames nell'estate del 2000 e lanciato sul mercato nel 2002. Il publisher ha esercitato forti pressioni per conferire al titolo una meccanica arcade, ma il gioco ha ricevuto pochissimo supporto una volta approdato ai negozi e, pur essendo decente, non poteva certo dirsi rivoluzionario. Ciononostante è stato un primo passo importante per Babylon e il progetto su cui sta attualmente lavorando per Wanadoo, *RPM Tuning*, dovrebbe essere decisamente più vicino al suo ideale di racing game: un titolo con una trama avvincente, un gameplay vario e una guida realistica. Apparentemente.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
L'ingegnere automobilistico.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
Soddisfazione.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Il suo lato creativo e poter mettere insieme persone specializzate in differenti discipline lavorative.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
Il numero sempre crescente di licenze.



CYANIDE – Patrick Pligersdorffer

Fondata nel: Marzo 2000
Numero di dipendenti: 22

L'obiettivo di Cyanide è quello di produrre "giochi piccoli e ambiziosi": una sorta di compromesso fra una strategia commerciale realistica e il desiderio di realizzare prodotti innovativi

Come accade a tutti coloro che lasciano i grossi studio per crearsi un proprio team, Pligersdorffer ha messo insieme Cyanide per sfuggire alle limitazioni imposte dalle grosse aziende. Ma a differenza di altri, che hanno spesso fallito per la rigidità dei propri ideali (rifiutando progetti potenzialmente validi perché 'indegni' o 'un insulto per la loro arte'), Pligersdorffer ha lasciato Ubisoft ben consapevole dei doveri reciproci nell'ambito dell'industria. Dopo aver raggiunto un buon numero di obiettivi (uno dei quali è stato realizzare uno studio a Tokyo per Ubisoft), ha dovuto assistere al loro fallimento a causa di sprechi e inefficienze. Quindi ha creato Cyanide, con l'ambizione di "realizzare uno studio senza i metodi faraonici di Ubisoft, dove tutto costa il doppio o il triplo di quanto dovrebbe". Il problema principale è stato trovare un'idea originale per un gioco che non fosse troppo costoso da realizzare, che Cyanide potesse produrre autonomamente e sul successo del quale lo studio avrebbe costruito il proprio futuro. Alla fine si è arrivati ad un gioco di ciclismo, per il semplice fatto che a quell'epoca non esistevano giochi di ciclismo sul mercato. E lo studio ha quindi costruito il proprio futuro sulla serie *Cycling Manager*.

Le scelte di Cyanide sembrano aver pagato, dato che nessuno dei suoi giochi ha perso soldi. Lo studio vanta ora una solida reputazione di praticità ma anche di entusiasmo, con piccoli team efficienti e affiatati. E anche se Pligersdorffer dichiara che non può permettersi di creare opere d'arte, i suoi game designer sono costantemente in cerca di nuovi concept. Cyanide sta ora lavorando su un altro progetto veloce e auto-finanziato, *Spike* (tratto dal gioco da tavolo 'Blood Bowl'), e su *Xanthos*, il suo primo mega-progetto, un gioco d'azione ispirato dall'universo vampiresco di Enrico Marino.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Non ne ho idea.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La soddisfazione di guadagnarmi da vivere tramite una delle mie passioni.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Un sacco di cose. Ma se dovessi sceglierne una, l'entusiasmo dei giocatori.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
La mancanza di ambizione e la scarsa propensione al rischio dell'industria.

DARKWORKS – Antoine Villette

Fondata nel: Gennaio 1998
Numero di dipendenti: 40

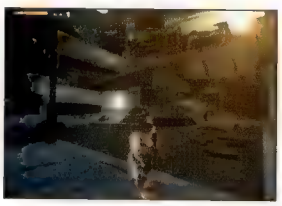
Un grosso studio specializzato in action adventure, i cui punti di forza sono i suoi concept artist, la qualità del suo lavoro e l'egoistica ostinazione del suo presidente

Tutto ebbe inizio nel 1995, con una società molto piccola specializzata in 'multimedia' che offriva a grandi aziende servizi grafici e di programmazione. Qualche anno più tardi, la compagnia decise di dedicarsi full time allo sviluppo di videogiochi e assunse alcuni veterani dell'industria. Questi ultimi portarono una certa 'metodologia produttiva', attirando così l'attenzione di Infogrames, che propose agli sviluppatori di realizzare il quarto episodio della serie di *Alone in the Dark*. La reputazione del team si impennò considerevolmente permettendo a Darkworks di iniziare a lavorare su un altro progetto, *USS Antarctica*, per Capcom.

Il gioco non propone un concept rivoluzionario: è un action adventure classico, con alcune fasi di guida e di sparatutto, ma ambientato in un universo fantascientifico retrò. Non è proprio steampunk, ma siamo lì. Villette non sembra troppo preoccupato di dover spingere il medium: secondo lui, finché gli sviluppatori non riusciranno a risolvere la dicotomia fra narrazione e interattività, e finché continueranno a creare nuovi strumenti per dialoghi, IA e animazioni, sarà impossibile realizzare videogiochi con la stessa profondità di libri o film.

Quindi Darkworks preferisce dare ai giocatori una sensazione "più simile a quella di un luna park che di un cinema". E **Videogiochi** scommette che l'attrazione preferita degli sviluppatori sia la casa stregata. Gli elementi del gameplay tradizionale messi insieme per *Alone IV* fanno ora parte del know-how dello studio, mentre la bellezza e l'originalità dei suoi universi, opera di un gruppo di concept artist estremamente talentuosi, sono diventate il suo marchio di fabbrica. Darkworks ha recentemente stretto un accordo per la pubblicazione di altri due titoli (uno sparatutto e un nuovo survival horror) con un "famoso publisher internazionale".

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Non lo so... Libraio? Giornalista? Stampatore?
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La soddisfazione di portare a termine un progetto lungo e difficile.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
L'approvazione della gente.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
[nessuna risposta]



DOKI DENKI – Pascal Stradella

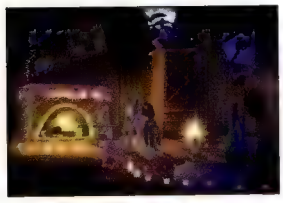
Fondata nel: 1995
Numero di dipendenti: 55

Uno studio affidabile e ben avviato, specializzato in tie-in da cartoni animati, che produce giochi strutturati con una metodologia ormai collaudata

Quando Pascal Stradella creò il proprio studio a Lione nel 1995, la società cavalcava l'onda dell'interattività occupandosi contemporaneamente di giochi, multimedia, software educativo e Internet. Qualche anno più tardi, Stradella decise di concentrarsi solo sulla componente più remunerativa, realizzando un passabile tie-in da cartone animato per Infogrames: *I Puffi*. Capitalizzando questo progetto, Doki Denki convinse Disney che sarebbe stata perfetta come partner per lo sviluppo di giochi per due ragioni: le deadline vengono sempre rispettate e i prodotti finiti sono spesso meglio di quanto preventivato. Due risultati raggiungibili in virtù di un'ottimale organizzazione della società, divisa in sette reparti differenti (produzione, game design, programmazione, grafica 2D, grafica 3D e integrazione).

Il rovescio della medaglia è ovviamente rappresentato dal fatto che lavorare in questo modo porta a una sorta di 'deumanizzazione' del lavoro, poco gradita ad alcuni dipendenti dello studio. È stato ad esempio uno shock per alcuni ex-impiegati di Delphine (*Cruise for a Corpse*, *Flashback*, *MotoRacer*), studio assorbito da Doki famoso per la valorizzazione del talento individuale. Ma il progetto attuale, *MotoRacer Traffic* (in pratica *MotoRacer* in un'ambientazione cittadina), sembra sufficientemente avanzato da non risentire dei nuovi metodi lavorativi. E oltretutto i proprietari di Doki Denki intendono fare di Delphine uno studio specializzato in giochi di guida, lasciando che il vecchio team si focalizzi sugli action adventure. L'ultimo dei quali sembra essere *Dragon Hunter*, un titolo in cui il giocatore veste i panni dei protagonisti di un cartone animato ancora in fase di sviluppo.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Un creatore di giocattoli.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La possibilità di procurare soddisfazione agli altri.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Creare le meccaniche di gioco.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
Direi niente in modo particolare.



EDEN STUDIOS – Stéphane Baudet

Fondata nel: Dicembre 1997
Numero di dipendenti: 70

Uno studio ampio, nato da Infogrames e ora al lavoro per Atari, guidato dal pragmatico Stéphane Baudet

Baudet è un prodotto del crogiolo creativo di Infogrames. È lì che ha iniziato a lavorare nel 1988, cinque anni dopo la nascita dell'attuale colosso francese, come programmatore di *Hostages* per PC: il gioco era zeppo di idee valide, una sorta di *Metal Gear Solid* dei suoi tempi, ma era anche parecchio ripetitivo in termini di level design.

Il suo primo progetto è stato un tie-in basato sulla licenza di Asterix. Malgrado fosse appena decente, il gioco vendette bene e convinse la società ad acquisire altre licenze. Fu quindi la volta dei Puffi che, come Asterix, riscosse un buon successo. Pertanto la politica della casa francese non mutò: dopo le prime due arrivarono le licenze di Spirou, Tin Tin e Lucky Luke, e il piccolo team si trovò subissato di lavoro e costretto a realizzare tie-in per sei formati diversi. Mentre stava per dare le dimissioni da Infogrames, Baudet venne fermato da Bruno Bonnell che gli assicurò qualsiasi cosa di cui avesse avuto bisogno: nella fattispecie tutti i migliori membri del team e la libertà creativa per sviluppare un gioco automobilistico.

Baudet creò quindi un altro studio all'interno di Infogrames, con l'intenzione di sviluppare quello che sarebbe poi diventato il secondo grande successo del publisher di Lione dopo *Alone in the Dark*: *V-Rally*. Ma ben presto Baudet cominciò a sentirsi a disagio poiché la società stava crescendo troppo e troppo in fretta. Per trovare un ambiente che gli fosse più congeniale in termini di grandezza, decise quindi di lasciare Infogrames, questa volta per creare uno studio indipendente. Alla fine fu ancora Bonnell a scommettere su di lui, riportando Eden Studios all'interno del proprio gruppo nel giugno del 2002. Per Eden, questo ha significato il ritorno ad alcuni obblighi lavorativi, ma senza la spada di Damocle dell'incertezza economica. "È impossibile finanziare autonomamente giochi grossi come *Kya*, che coinvolgono oltre 70 persone", dice Baudet. "Se Eden Studios non fosse stata ricomprata, sarebbe morta". Attualmente è una delle pietre angolari della strategia di sviluppo di Atari, insieme agli studio di Shiny e Reflections.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Avrei un piccolo negozietto che vende giocattoli.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La soddisfazione di creare titoli giocati da un gran numero di persone in tutto il mondo.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Iniziare progetti, lavorare sui progetti, riunire un team di persone creative intorno ad un'unica idea.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
Le politiche legate alla pubblicazione dei giochi e la distribuzione iniqua dei profitti.

EUGEN SYSTEMS – Cédric & Alexis Le Dressay

Fondata nel: Gennaio 1999
Numero di dipendenti: 20

Un piccolo studio parigino specializzato nel produrre giochi di strategia in tempo reale

Completati gli studi (economici per Cédric e di architettura per Alexis), i fratelli Le Dressay lavorarono indipendentemente per un breve periodo, ognuno nel proprio settore, prima di riunirsi e tuffarsi nell'industria dei videogiochi. Perché? Il motivo è ovvio: erano degli appassionati di videogiochi e volevano realizzare qualcosa assieme. Alexis aveva giocato un sacco a *StarCraft* e, come molti altri giocatori, aveva passato parecchio tempo chiedendosi come avrebbe potuto migliorarlo. Un amico che lavorava nel settore gli ricordò che era più facile criticare che fare qualcosa e Alexis prese l'osservazione come una sfida.

In fondo, quanto poteva essere difficile realizzare un videogioco?

Fu così che Cédric decise di seguire Alexis nella sua avventura e i due, dopo qualche mese e con un impiegato e un paio di stagisti, siglarono un accordo con Microids. *Times of Conflict* sarebbe dovuto uscire nel periodo natalizio del 2000, ma ritardò e il risultato fu pessimo. Imparando dai propri errori, i due fratelli decisero di ridimensionare le proprie ambizioni per il progetto successivo e la mossa si è rivelata vincente. *Gladiators* è stato accolto in maniera decisamente più positiva e il team è stato ricompensato con un contratto con Atari per la pre-produzione del mega-progetto dei suoi sogni.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Farei l'architetto.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
Lavorare su progetti ambiziosi ed esaltanti.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Portare avanti la teoria videoludica, sia in termini di design che di produzione.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
Il comportamento dilettantesco.

EXXOS INTERACTIVE – Philippe Ulrich

Fondata nel: 2003
Numero di dipendenti: 5

Un nuovo studio formato da veterani dell'industria francese, la cui capacità di reclutare persone di talento non sta affatto passando inosservata

Philippe Ulrich è di fatto una figura mitica nell'industria francese. Considerato un autentico pioniere del cyberspazio, è stato il fondatore di uno degli studi parigini più grandi degli anni '90, Cryo. Insieme a Bruno Bonnell e ai fratelli Guillemot (i fondatori di Ubisoft), Ulrich appartiene a quel piccolo gruppo di persone che ha assistito all'evoluzione dell'industria francese sin dal principio, contribuendovi personalmente. Ma il successo economico e l'ampliamento di Cryo hanno portato a una fase di stagnazione creativa e per Ulrich avere 230 dipendenti da gestire era davvero troppo. Così lasciò la softco per fondare un'etichetta musicale, Exxos, che ha prodotto l'ultimo album di Henri Salvador, e ha dimostrato a Ulrich la veridicità del detto secondo cui l'età è solo una condizione mentale.

Rinvigorito dall'esperienza, Ulrich è tornato nell'industria videoludica con un sacco di idee. Idee che al momento non vuole ancora discutere, ma che si materializzeranno attraverso diverse tipologie di media. Exxos Interactive è una società che si occupa solo di design e produzione, e lavorerà a stretto contatto con altri studio, specializzati nella grafica o nella programmazione. Si tratta di una novità nell'ambito della struttura produttiva classica e costituisce una possibilità per l'industria di tornare a fare quello che conosce meglio: creare, invece di vivere su licenze e tie-in.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Sarei un cacciatore di taglie a Baghdad.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La certezza che la vita è un gioco.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
I cinque minuti in cui si crea il concept di un gioco.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
I tre anni che seguono, in particolar modo l'ultimo mese.

F4 TOYS – Frédérick Raynal

Fondata nel: Gennaio 2002
Numero di dipendenti: 25

Il nuovo studio del creatore di *Alone in the Dark* e *Little Big Adventure*, da cui l'industria intera aspetta ansiosamente notizie sul suo primo progetto

Essendo il creatore di *Alone in the Dark*, e quindi il padre del genere dei survival horror, Raynal è senza dubbio il più conosciuto, e più rispettato, sviluppatore francese. Tutto ebbe inizio per lui alla fine degli anni '80 nel solaio del negozio el padre, dove programmava giochi per ZX Spectrum. Quando approdò in Infogrames all'inizio degli anni '90, portò con sé la metodologia di lavoro (ambientazioni, programmazione, interfaccia) sviluppata nel solaio.

Aiutato dal grafico Didier Chamfray, Raynal sviluppò la demo di un gioco che avrebbe cambiato il futuro di Infogrames: fondali in 2D, personaggi in 3D e un sistema di inquadrature rivoluzionario a miscelarli. Era nato *Alone in the Dark*. I dirigenti di Infogrames si interessarono immediatamente al motore rivoluzionario di Raynal, spronando vigorosamente il suo team a proseguire nel proprio lavoro. Per Raynal era l'inizio di una nuova avventura: pur avendo il genio nel proprio DNA, doveva anche imparare a controllarsi, a lavorare in gruppo, a trovare il proprio ruolo nell'ambito degli altri creativi del team.

In seguito utilizzò le proprie conoscenze per formare Adeline Software con i membri principali del proprio team in Infogrames, che divenne la sussidiaria di un piccolo publisher francese con cui pubblicò il secondo titolo più importante della sua carriera: *Little Big Adventure*. Seguirono *Time Commando* e un periodo di travaglio economico, quindi Raynal diede vita a una nuova softco con lo stesso team, No Cliché: la casa, con sede a Lione e una ventina di impiegati, divenne una sussidiaria di Sega, ma finì per essere liquidata al termine del 2001. Come si evince da queste righe, Raynal ha avuto una carriera alquanto turbolenta: è stato spesso vittima di gelosie, incompreso, a volte persino odiato, ma sempre rispettato per il suo eccezionale talento creativo.

Il che ci porta ad oggi. Tutto quello che si sa è che Raynal ha realizzato un nuovo studio e assemblato un nuovo team. E tutto ciò **Videogiochi** può fare è sperare che possa trovare un ambiente sufficientemente tranquillo per creare alla sua maniera e un publisher abbastanza intelligente da mettere a frutto la sua creatività nel lungo periodo.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Sarei un autista di trattori o un operatore di gru.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
L'eterna giovinezza.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Realizzare giocattoli per me stesso, procurando nel frattempo soddisfazione agli altri.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
Tutti quelli che dicono di sapere tutto senza aver mai fatto nulla.

GALILÉA – Guy Parmentier

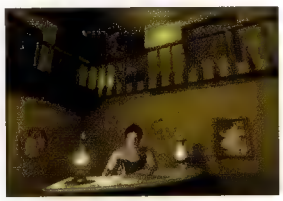
Fondata nel: 1996
Numero di dipendenti: 25

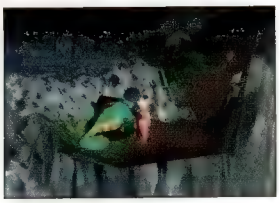
Galiléa è sorta quasi per caso, ma ora si sta facendo un nome con i propri giochi d'avventura

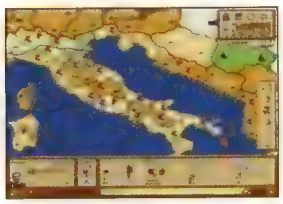
Lo studio è nato come un esperimento, per esplorare il concetto di 'interattività', ma poi ha iniziato a focalizzarsi su un'attività più difficile, ma meglio identificabile: i videogiochi. Il primo titolo, *Genesis*, era piuttosto semplice e quasi per nulla interattivo, ma ha permesso allo sviluppatore di gettare le fondamenta per lanciare una serie di cinque avventure aventi come protagonista il Detective Cameron. *Loch Ness*, ambientato in un castello scozzese, e *Pharoah's Curse*, negli Stati Uniti, sono simili agli adventure di Cryo: il giocatore si trova all'interno di locazioni pre-renderizzate e può girarsi, ma non muoversi. I giochi del Detective Cameron, d'altro canto, sono indirizzati a un pubblico di casual gamer, e quindi devono essere necessariamente più facili da giocare.

Attualmente Galiléa è al lavoro su *Jack the Ripper*, una nuova avventura sempre con grafica pre-renderizzata, ma che concede al giocatore libertà di movimento. La storia resta lineare, ma la qualità con cui viene narrata ha senza dubbio fatto passi in avanti. Parmentier ha appena aggiunto due laboratori di ricerca alla sua struttura, uno specializzato nel 3D e l'altro nella IA, e i suoi game designer prevedono di usare i risultati ottenuti dai due laboratori in una pletora di campi, che vanno dal movimento realistico dei vestiti alle conversazioni fra personaggi. Galiléa non è certo uno studio di veterani dell'industria, ma i suoi sforzi creativi sono innegabili e con ogni progetto gli sviluppatori cercano di spingersi sempre più in là, pur sempre nell'ambito delle ristrettezze dei budget e delle regole del mercato, naturalmente.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Giornalista in un quotidiano.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
Fare un lavoro che mi diverte.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Far collaborare creativi e tecnici entusiasti del proprio lavoro.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
I pesanti limiti economici e di tempo.







HYDRAVISION – Denis Potentier

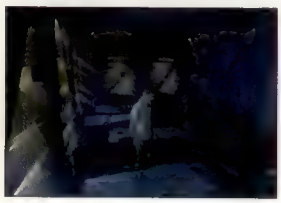
Fondata nel: 2000
Numero di dipendenti: 25

Uno studio giovane, la cui mancanza d'esperienza è anche una potenziale fonte di innovazione

Hydravision è stata creata da due fratelli che volevano realizzare videogiochi sin da quando erano piccoli. Dopo aver finito gli studi, Potentier dedicò del tempo ad esaminare il funzionamento dello sviluppo di videogiochi e, nel 1999, lui e suo fratello decisero di aver accumulato sufficiente esperienza sull'argomento per aprire il proprio studio. L'impresa ebbe inizio nel garage dei propri genitori assieme ad una manciata di volontari. I due crearono una piccola dimostrazione tecnologica, sapendo che non sarebbe stata sufficiente per convincere i publisher del proprio valore. La demo fu una sorta di prova perché un anno più tardi la coppia mise insieme Hydravision e iniziò lo sviluppo di un gioco completo. Non riuscirono a trovare un publisher, ma il progetto gli permise di sviluppare la propria tecnologia e di ottenere un devkit per PlayStation2.

Alla fine del 2001 la società contava 15 persone, con esperienze diverse ma un denominatore comune: l'amore per i videogiochi. All'inizio del 2002, Hydravision iniziò un progetto ispirato ai film horror di serie B. *Obscure* è un survival horror che vede protagonisti cinque teen-ager di un'università americana. Ognuno dei ragazzi costituisce una 'vita' per il giocatore: niente di rivoluzionario, ma comunque una caratteristica interessante. Proprio come il gioco stesso. Ed è proprio la relativa novità in un genere collaudato che ha attirato l'attenzione dei publisher e ha permesso a Hydravision di trovare un'etichetta per *Obscure*. E questo, oltretutto, ha permesso a Potentier di sopravvivere alla messa in liquidazione del suo ultimo publisher, Microids.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Un direttore di qualcosa, sempre nel campo dell'entertainment.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
Creare cose nuove.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Provare a fare cose sempre migliori e la parte gestionale.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
La difficoltà nel trovare finanziatori per i propri progetti.



NEVRAX – David Corval

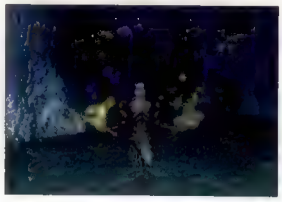
Fondata nel: 1999
Numero di dipendenti: 47

Uno studio creato intorno all'idea di realizzare giochi ambiziosi ed estremamente innovativi. Uno dei pochi che è riuscito a sopravvivere al tracollo delle dotcom

Delle sei persone che formavano il nucleo del team di *Ryzom* all'inizio del 2000, oggi è rimasto solo David Corval, il producer. All'epoca *Ryzom* venne annunciato come un MMORPG 'radicalmente diverso', che avrebbe preso le migliori qualità degli altri giochi, aggiungendo delle innovazioni importanti. Per esempio affidando gli aspetti manageriali (politici, economici e religiosi) all'utente. Il gioco non gli avrebbe imposto alcun obiettivo concreto, ma solo generato delle conseguenze per ogni azione, lasciando che il mondo si bilanciasse da solo.
In pratica, *Ryzom* prometteva di essere un universo digitale vivente nonché il nuovo paradigma nel mondo dei MMORPG.

C'era anche un altro elemento di originalità: il modello economico, che si appoggiava interamente su investitori privati e sul marketing virale mirato alla comunità di giocatori. Immancabilmente, con il crack della new economy, gli investitori si sono fatti sospettosi, tutti i progetti hanno dovuto essere riesaminati e la maggior parte dei fondatori della società se n'è andata. Cosa si può quindi dire di *Ryzom* oggi? Be', la prima beta, attualmente in fase di sviluppo, è ancora troppo embrionale per offrire indicazioni concrete, ma l'ambientazione è chiaramente fantasy. La ricchezza del mondo è inoltre evidente, con quattro razze selezionabili, dozzine di altre razze minori controllabili dal giocatore, due forze soprannaturali che lottano per il dominio del mondo e molte azioni possibili estranee al combattimento. L'inclusione delle gilde porterà molti a ipotizzare che *Ryzom* sia basato su una meccanica di gioco tradizionale rispetto a quanto previsto inizialmente, ma la ricchezza del suo universo e il motore di gioco gratuito potrebbero comunque permettere agli utenti di lasciarsi coinvolgere profondamente dal gioco.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Fotografo naturalistico (l'altra mia passione).
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La gioia di venir pagato per fare quello che mi piace.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Creare e costruire.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
La burocrazia e i bugiardi.



QUANTIC DREAM – David Cage

Fondata nel: 1997
Numero di dipendenti: 60

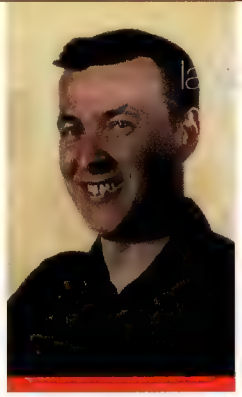
Un ampio studio costruito interamente sulla personalità di Cage, che prova a far crescere il videogioco utilizzandolo come qualsiasi altra forma espressiva: come strumento per concretizzare la propria visione

Immune alla maledizione che sembra colpire prima o poi tutti gli sviluppatori francesi, David Cage non ha alcun problema a rivestire contemporaneamente diversi ruoli: presidente di Quantic Dream, musicista, scrittore, regista, creatore di videogiochi, visionario e milionario. Ma Cage non si accontenta di essere uno dei pochi sviluppatori di giochi ad avere una visone: vuole che anche il pubblico condivida la sua passione.

La sua personalità artistica si manifesta sin dal principio: a cinque anni suona il piano, a tredici lavora ai suoi primi arrangiamenti seri e a 20 anni interrompe gli studi per trasferirsi a Parigi. Una volta lì compra un vecchio studio e inizia a comporre musica per i media tradizionali.

Da sempre appassionato di videogiochi, Cage vede nell'arrivo del CD-ROM l'occasione per arricchire quel medium con vere creazioni musicali. I suoi primi lavori sono accolti tiepidamente dai publisher, ma Cage insiste e finisce per convincere alcuni di loro (fra cui Cryo, dove incontrerà il suo futuro team) dell'importanza di avere 'vera musica' nei giochi. Prendono così vita Quantic Dream e *The Nomad Soul*, un progetto di convergenza di varie arti di cui Cage è il più entusiasta rappresentante francese. È una convergenza che non rappresenta solo il bieco affiancamento di tecniche e influenze diverse, ma la loro sinergia, portata avanti nel rispetto dei videogiochi e lasciando comunque al giocatore la fondamentale facoltà di scelta. *The Nomad Soul* è il primo titolo di successo per Quantic, grazie anche a David Bowie, che ha accettato di esserne uno dei protagonisti e ne ha composto metà della colonna sonora. Il primo passo nel multimedia ha permesso a Cage di dimostrare che queste collaborazioni non sono solo possibili, ma persino interessanti. Continuando la propria sperimentazione con esperienze immersive ad ampio spettro e narrazione interattiva, Quantic sta ora lavorando a *Fahrenheit* per Vivendi (vedi pag. 38) e portando avanti un ambizioso e innovativo progetto per Xbox2 Live in collaborazione con Microsoft.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Il musicista o lo scrittore o il regista.
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
La libertà di creare.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Vedere il gioco che prende forma giorno dopo giorno, condividere il mio mondo personale con centinaia di miglia di persone e vedere i giocatori che si divertono con qualcosa che abbiamo fatto noi.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
La mancanza di maturità, le pressioni inutili e gli scettici.



WIDESCREEN GAMES – Olivier Masclef

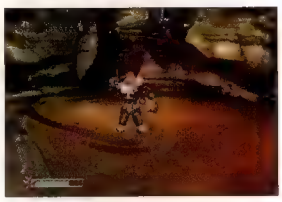
Fondata nel: Dicembre 1999
Numero di dipendenti: circa 50

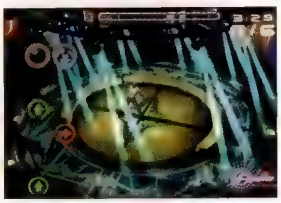
Uno studio dalle fondamenta solide che, nonostante la crisi del settore, è riuscito a diventare una delle principali case di sviluppo francesi

Come ex-produttore di Infogrames, Masclef non è esattamente un creatore di giochi, ma la sua passione per questo settore e la partecipazione attiva nello sviluppo di *Outcast* rendono impossibile catalogarlo come dilettante. La sua esperienza nel marketing e nel settore economico ne fanno un leader ideale in questo periodo incerto, e questa è forse la ragione per cui WideScreen Games è cresciuta costantemente mentre altri hanno chiuso la baracca. Le ambizioni di Masclef erano modeste: l'idea era di fare di WSG una società affidabile nella produzione di titoli dal budget ridotto per conquistarsi così la fiducia dei publisher e spianare la strada a progetti decisamente più ambiziosi.

Dopo aver sviluppato *Frank Herbert's Dune* per Cryo, WSG sigla con Microids un accordo per *White Fear*, continuando al tempo stesso a sviluppare *Dune 2*, sempre per Cryo. Ma la vita è a volte crudele: grossi problemi economici per entrambi i publisher gli impedirono di pagare WSG durante il 2002, prima di dichiarare bancarotta. Alla fine del 2002, grazie al duro lavoro, un'organizzazione rigida e brainstorming efficace, Masclef ribalta le sorti della compagnia, siglando tre nuovi accordi in quattro mesi: *Fame Academy* per il publisher francese Montecristo, *Airborne Troops*, un progetto interessante per il publisher olandese Playlogic, e *Plague Darkness*, un survival horror ambientato nel Medio Evo per la filiale americana di Namco. Non male per uno studio che, dodici mesi fa, sembrava ormai spacciato.

Se non fossi uno sviluppatore, cosa faresti adesso?
Perché dovrei rinunciare a questo?
Cosa aggiunge alla tua vita lo sviluppo di videogiochi?
L'immunità alla monotonia mentale grazie alla costante evoluzione dei videogiochi.
Cosa ti piace di più dello sviluppo di videogiochi?
Prendere parte a questa evoluzione col mio team.
Cosa ti piace di meno dello sviluppo di videogiochi?
La gente che crede di essere arrivata.





Terra promessa

Videogiochi si arma di calcolatrice e mappamondo, e scopre, non senza stupore, che diversi fra i migliori titoli del 2003 provengono dal Canada. Possibile?

Se chiedete a qualcuno quali siano le principali nazioni produttrici di videogiochi, difficilmente sentirete nominare il Canada. Eppure lo stato nordamericano è ormai entrato di diritto nell'elite dei Paesi responsabili dei migliori titoli dell'anno appena trascorso. **Videogiochi** si interroga sulle motivazioni alla base di questo fenomeno e prova ad elaborare una risposta che, prevedibilmente, si articola su più punti.

Per cominciare, è innegabile che l'infrastruttura canadese fornisca un supporto decisamente superiore a quello delle altre nazioni. Senza addentrarsi in una discussione sui massimi sistemi economici, è sufficiente sapere che il governo canadese fornisce agli sviluppatori di videogiochi notevoli incentivi sotto forma di sgravi fiscali, favorendo la nascita di nuove software house. Inoltre, il suo supporto di organizzazioni non-profit come Alliance numeriQC (www.numeriqc.ca), permette al Canada di inviare 'ambasciatori' ai maggiori eventi dell'industria come l'E3, aiutando così a promuovere i prodotti videoludici locali e ad attirare maggiori investimenti dall'esterno in un colpo solo.

Tutto questo ha contribuito al successo di realtà come BioWare (*Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*) e Silicon Knights (attualmente al lavoro su *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*), due fra i nomi più prominenti dell'industria videoludica contemporanea. Per gli stessi motivi diverse multinazionali hanno deciso di creare dei propri insediamenti sul territorio canadese: negli enormi uffici di Electronic Arts lavorano oltre 1.000 persone, gli studi di Ubisoft con sede a Montreal sono la base dei gruppi responsabili di *Splinter Cell* e *Prince of Persia*, il team che realizza le sequenze in CG per i titoli Koei ha sede a Toronto e Rockstar ha uffici sia a Toronto che a Vancouver.

L'industria videoludica canadese sembra inoltre immune al male che affligge quella europea, dove i grandi nomi diventano sempre più grandi e i piccoli team annaspano per non scomparire: software house come Relic (responsabile della serie *Homeworld*), Radical (*Simpsons Hit & Run*, *Dark Summit*), Dice Canada (*Battlefield 1942*) e Digital Extremes (*Unreal Tournament 2003*) non sembrano avere problemi di sorta, e la debolezza della valuta canadese aiuta le società a generare profitto a prescindere dalle loro dimensioni.

Le softco canadesi possono inoltre contare su una forza lavoro in crescita sia dal punto di vista qualitativo che quantitativo, anche grazie all'emorragia di sviluppatori europei che, a seguito di fallimenti economici o delusioni professionali, preferiscono emigrare oltreoceano in cerca di fortuna. Attirato dalle migliori condizioni lavorative e da una qualità della vita superiore, uno di questi sviluppatori (che preferisce rimanere anonimo) non sembra affatto pentito della propria scelta professionale: "In Europa non girano abbastanza soldi e i publisher sono terrorizzati all'idea di assumere dei rischi. Qui invece la situazione è molto più interessante".

E **Videogiochi**, memore delle ore passate recentemente di fronte a *Knights of the Old Republic*, *SSX3* e *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, non può che essere concorde.

Dal 5 dicembre, è in edicola la guida completa per scegliere, assemblare e sfruttare al meglio l'hardware per giocare!

IN PIU'!

- Un CD-ROM con tutto quello che serve per ottimizzare e testare a fondo il vostro PC!
- 640 MB di spazio dedicati ai benchmark più recenti, agli ultimi driver e alle utility più importanti!

RIVISTA + CD SOLO 6 €!

IL TEAM DI GIOCHI COMPUTER PRESENTA:

- Test delle migliori schede 3D e schede audio
- Consigli su come ottimizzare Windows e il BIOS
- Prove di schede madri, CPU e RAM
- Confronti tra i sistemi di controllo per giocare
- Guide su come overclockare schede video e processori

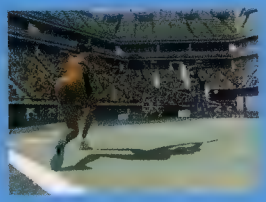
future games
Il meglio per i videogiocatori

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

Top Spin
La scalata alle classifiche mondiali Live richiede profonda dedizione. **Videogiochi** invita gli scettici a rivalutare le potenzialità del gioco online.



(Xbox) Microsoft

Mario Kart: Double Dash!!
Una sessione multiplayer a *Mario Kart* può scatenare più violenza di una partita a *GTAIII*. Ideale per chi non sa come farsi lasciare dalla propria ragazza.

(GameCube) Nintendo

EyeToy: Groove
L'evoluzione è solo tecnologica. *EyeToy: Groove* è, per il resto, il videogioco nella sua forma più primitiva: pura azione e coordinazione.

(PlayStation2) SCEE

Mafia
Tutti tornano almeno una volta a Lost Heaven. Forse perché raramente si ha la stessa sensazione di vivere in una realistica dimensione parallela.

(PC) Gathering

And the winner is...

Alla ricerca del videogioco di qualità

L'Italia è un Paese molto caratteristico. Circa l'80% della popolazione ha un'idea assolutamente chiara di chi debba giocare centravanti in nazionale, di chi abbia rubato soldi al governo e di quale sia il luogo dove, in invidiabile scioltezza, si possa acquistare a metà prezzo tutto ciò che ha appena acquistato un amico. I videogiocatori italiani non sono da meno. I videogiocatori italiani sanno chiaramente quali sono gli elementi di un videogioco da tenere in considerazione e quali quelli potenzialmente trascurabili. Il problema è che questi elementi, nell'80% dei casi, sono diversi da giocatore a giocatore.

La redazione di **Videogiochi** condivide un preciso modo di intendere il videogioco. Una scala di valori che affonda le radici nei concetti di innovazione e approfondimento. Su queste pagine, e non solo nello spazio recensioni, ogni videogioco viene valutato secondo la filosofia del 'passo avanti'. Sono un passo avanti i titoli che introducono innovazioni, naturalmente, ma anche quelli che propongono interessanti approfondimenti delle formule classiche. In pratica, buon videogioco è quello che contribuisce al progresso del Videogioco. Ma non è solo questo il compito di una rivista di videogiochi...

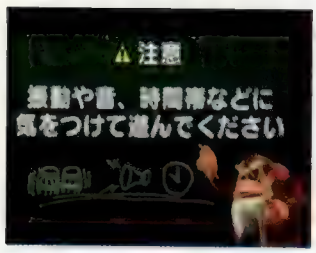
Scrivere di videogiochi è un atto di fede, ma soprattutto è un lavoro di ricerca. Ogni mese i riflettori della stampa specializzata puntano sui giochi più famosi, sui titoli più attesi, ma l'industria riserva in realtà molto altro. Non si tratta solo di 'sleeper', prodotti di buona qualità che escono fuori dal nulla, ma anche di videogiochi semplicemente sottovalutati. Pur senza favoritismi in sede di recensione, questo genere di giochi trova uno spazio privilegiato tra le pagine di **Videogiochi**, all'interno delle rubriche, degli articoli, delle cover. Non è volontà di dimostrarsi alternativi. È informazione non stereotipata, non perfettamente allineata. Ma soprattutto ricerca del videogioco di qualità, anche se sconosciuto, anche se apparentemente superfluo...

La critica è per sua natura arbitraria. E i parametri del 'passo avanti' e dello 'sleeper' non sono gli unici modi di intendere il videogioco. Ma quanti altri ne esistono? La comunità del videogioco inneggia alla grafica, al sonoro, all'azione, alla narrazione e a decine di altri elementi. Ma secondo il giocatore medio (o non medio), qual è la strada che porta realmente al videogioco di qualità? Ed esiste, seppur piccola, una strada comune? L'Italia è un luogo molto caratteristico, dove tutti sanno di calcio, di politica e di microeconomia. Ma dove ogni tanto, qualcosa di universale riesce a mettere d'accordo tutti. Ma qualche valore universale esiste anche nel videogioco?

Donkey Konga (GC) p092
Mojib Ribbon (PS2) p094
R: Racing Evolution (PS2, Xbox, GC) p096
Gran Turismo 4 Prologue (PS2) p098
1080° Avalanche (GC) p100
NFL Street (PS2, Xbox, GC) p102
Baten Kaitos (GC) p104
Fatal Frame 2 (PS2) p106
Magatama (Xbox) p108
Onimusha Buraiden (PS2) p110
Kunoichi (PS2) p112
Final Fantasy X-2 (PS2) p114
Chou-jikuu Yousai Macross (PS2) p116
Mobile Suit Z Gundam p118
Gotcha Force (GC) p119
GTA Double Pack (PS2, Xbox) p120
Medal of Honor Infiltrator (GBA) p121
Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2, Xbox, GC, PC) p122
Gregory Horror Show (PS2) p123
Monster Rancher 4 (PS2) p124
F-Zero: Falcon Densetsu (GBA) p125
Sonic Battle (GBA) p126

Donkey Konga

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Namco** Multiplayer: **2-4 Split-screen**



Nintendo continua testardamente a promuovere le sessioni multigiocatore in ambito domestico, replicando nuovamente gli ottimi risultati di *Mario Party 5*, di *Mario Kart Double Dash!!* e di *Atsumare!! Made in Wario*

Videogiochi ha sempre guardato con divertita ironia, e malcelata supponenza, le schermate introduttive tese a mettere in guardia gli utenti. A partire dalle vaghe indicazioni della serie di *Resident Evil* (confermanti i sospetti riguardo alla possibile presenza di scene violente), passando per l'ipocrisia di *Jet Set Radio* (con Sega impegnata a condannare la nobile arte dell'aerosol, per poi costruirci sulle fondamenta addirittura un franchise) e giungendo infine ai bizzarri consigli di *Rez* (che, dopo aver implicitamente spinto i giocatori all'abuso di sostanze psicotrope, timidamente accennava alla necessità di giocare con le luci accese, e ben distanti dal televisore), pare che molte software house possano vantare un senso dell'umorismo assolutamente spiccato. E proprio una schermata di questo tipo apre le danze di *Donkey Konga*, con Cranky Kong (il più anziano dell'irsuta famiglia, per chi si fosse perso le ultime ere geologiche della casa di Kyoto) impegnato a indicare, con somma disapprovazione, un orologio da parete. Il messaggio è chiaro: guai a giocare fino a tarda sera, pena il disturbo dell'intero vicinato. **Videogiochi** scuote la testa, e con lo sguardo rivolto al cielo accarezza le 'pelli' del controller.

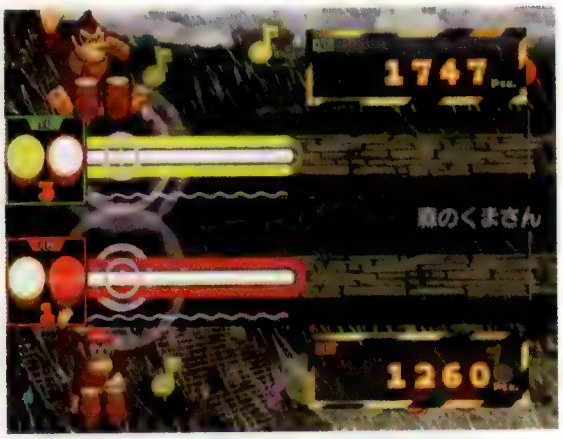
Donkey Konga rappresenta il tardivo (e intempestivo, se le impressioni sullo speciale Dance Dance Revolution di **VG**002 si confermeranno veritiere) ingresso di Nintendo nella scena dei bemani, una scena che nella seconda metà degli anni '90 non ebbe modo di vivere attivamente anche (e soprattutto) a causa della sciagurata scelta del supporto siliceo per veicolare i giochi per la propria piattaforma.

> "Gli accostamenti cromatico/musicali che attraversano i brani sono assolutamente straordinari per semplicità, immediatezza e spettacolarità"

Nintendo, ammettendo senza troppi rossori la propria manifesta inesperienza nel genere (e continuando nel frattempo a promuovere un nuovo, intrigante, rapporto di collaborazione con terze parti come Sega, Treasure e la stessa Namco, già concretizzatosi in titoli quali *F-Zero GX*, *Wario World* e *Pac-Man Vs*), ha ritenuto opportuno affidare lo sviluppo del gioco a Namco che, in maniera del tutto naturale, ha sviluppato il concept partendo dalle proprie origini nel campo dei titoli musicali, e cioè dalle intuizioni ludiche del chiassoso *Taiko No Tatsujin*.

Come nel marziale simulatore di taiko, anche in *Donkey Konga* il compito del giocatore è accompagnare, battendo tempestivamente sul controller, la base ritmica di una serie di brani affidandosi non solo al proprio istinto musicale, ma soprattutto alle icone che attraversano lo schermo. La chiacchierata coppia di stravaganti bonghi che formano il controller di *Donkey Konga* sono, ovviamente, tutt'altro che veri strumenti, andando piuttosto ad ammiccare alle plasticose maracas di *Samba de Amigo*. Un bizzarro giocattolo, quindi, ma assolutamente professionale sotto il profilo tecnologico, in grado di rilevare con indubbia precisione tanto le percussioni quanto il battito di mani (recepito da un apposito microfono) che il team di sviluppo ha voluto come 'nota aggiunta' per vivacizzare la struttura musicale.

In realtà il giocatore non ha il solo compito di scandire la base ritmica delle varie canzoni (che passano senza soluzione di continuità da sciocche caramelle J-Pop a lisergiche e stranite 'ninne nanne', senza dimenticarsi di buffi jingle pubblicitari, di versioni 'sobriamente' riarrangiate di opere di musica classica e degli ovvi omaggi alle saghe storiche di Nintendo), visto che spesso la traccia riservata alle conga assume un ruolo ancora più centrale, andando ad accompagnare la linea melodica, oppure a sostituire lo strumento solista. E proprio in queste variazioni sul tema, in questi cambi di tempo e di ritmo, si nasconde la prima, importante, nota di merito di *Donkey Konga*. Gli accostamenti cromatico/musicali che attraversano i brani sono assolutamente straordinari per semplicità, immediatezza e spettacolarità coreografica, riuscendo nel difficile intento di prendere per mano i giocatori meno esperti e di gratificare, nel contempo, i virtuosi dello strumento. L'importanza del fattore coreografico spicca soprattutto nelle sessioni in multiplayer, con le varie tracce ritmiche impegnate a rincorrersi, a rispondersi in contro tempo e a punzecchiarsi vicendevolmente.



L'ottimo lavoro di produzione di Namco non ha stravolto la lineare progressione tipica del genere, lasciando al giocatore solo la libertà di acquistare (con i punti guadagnati) nuovi brani, effetti sonori e una manciata di minigiochi

Chi tra i lettori ricorda, in un rigurgito di cultura universitaria, le polverose teorie di Huizinga e di Caillois, converrà con **Videogiochi** nel ricondurre buona parte del divertimento derivante dai bemani all'impopolare arte dell'aumento dell'entropia (che questa volta assume i connotati del percuotere aritmicamente uno strumento giocattolo), nobilitata dal medium tecnologico e, soprattutto, dalla componente musicale. E *Donkey Konga*, sotto questo profilo, non può far altro che andare ad occupare un posto d'onore nel genere.

Videogiochi, dopo qualche ora di partite furibonde, si arresta: il pianto del bambino dei vicini di casa la riporta alla realtà. Distrattamente volge lo sguardo verso il vecchio orologio da parete, che segna le 2 e 10 del mattino. E con le labbra socchiuse in una beata espressione infantile si ripromette di non ridere mai più dei saggi consigli delle schermate introduttive.

Voto: Otto su dieci

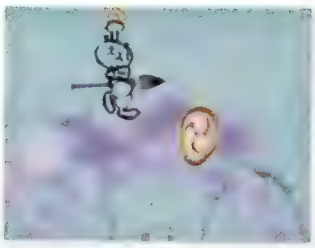
Solo i livelli di difficoltà più elevati, ed i ritmi più frenetici, mettono in difficoltà i sensori adibiti alla rilevazione degli input. O, almeno, questa è la scusa più usata da **Videogiochi** per giustificare i propri errori

La musica di Kyoto

La tracklist della versione giapponese di *Donkey Konga* (destinata ad una vera e propria rivoluzione in occasione dell'edizione occidentale), nella sua totale ingenuità naïf, finisce per costituire un valore aggiunto del titolo, in particolare per tutte le animucce stranite ormai avvezze all'immaginario di Nintendo. I 32 brani inizialmente disponibili si muovono su coordinate decisamente pop e frivole, vantando tra i pezzi migliori lo sdolcinato spot pubblicitario di *Pikmin*, una zuccherosa versione di 'Mashu Ke Nada' grondante saudade e un'indiavolata versione remix del tema di *Super Mario*.

Mojib Ribbon

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Nana On-Sha** Multiplayer: **No**



Mojib Ribbon **utilizza un programma di sintesi vocale in grado di tradurre in parlato qualsiasi frase. Il risultato, nonostante la presenza di variazioni espressive, è un rap (volutamente?) artificioso, in grado di ipnotizzare il giocatore con il suo ritmo costante e ripetuto**

Mojib Ribbon è il metodo più rapido per un occidentale per raggiungere la follia. Ma prima di tutto è la storia di Mojibri, una creatura a due dimensioni alla ricerca del leggendario anello della verità. Mojibri racconta le sue avventure a ritmo di rap, mentre avanza con un pennello in mano su un cerchio di nuvole. Ma il testo del suo rap non è scritto. Al giocatore il compito di comporre su carta le parole delle sue canzoni, a colpi di pennello e di inchiostro. Se volete, chiamatelo rhythm game…

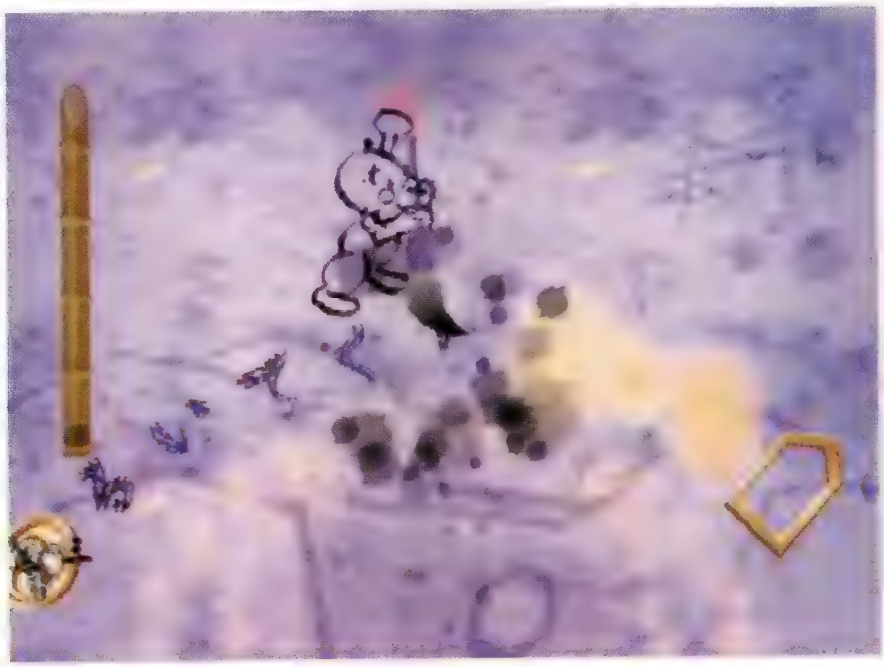
Mentre Mojibri avanza per la prima volta sul cerchio di nuvole, il giocatore realizza che il suo ruolo si limita a due soli movimenti. Alzare e abbassare il pennello. Leva analogica verso l'alto e verso il basso. Appositi segnali sul percorso indicano i punti nei quali rivolgere su carta il pennello, così da tracciare una serie predefinita di caratteri giapponesi. Ogni cerchio di nuvole è una strofa, che si ripete in loop fin quando Mojibri non riesce a completare ogni sezione di testo. Raggiunto il punto di fine strofa, al giocatore non rimane che sollevare verso l'alto il pennello, facendo saltare Mojibri verso un cielo di carta da cui attingere nuovo inchiostro. Nuovo cerchio di nuvole e nuova strofa…

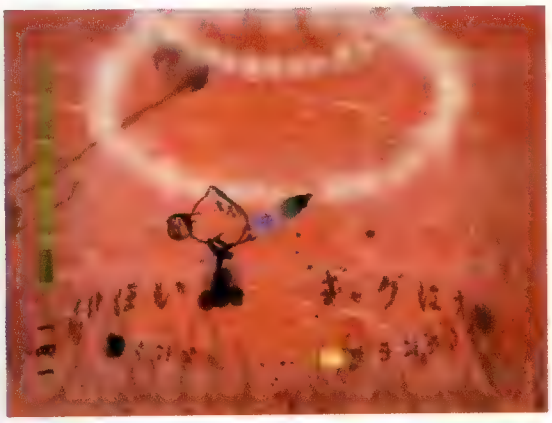
Mojib Ribbon non è solo un'esperienza musicale. È anche un'esperienza singolarmente calligrafica. La limitata quantità di inchiostro a disposizione richiede un'azione precisa e coordinata, ma soprattutto, come la tradizione giapponese insegna, una scrittura elegante. Abbassare semplicemente il pennello nel punto indicato significa tracciare caratteri imperfetti, frammentati, disegnati con una scarsa quantità di inchiostro. Alzarlo un istante prima dell'indicatore, per poi riportarlo immediatamente sul foglio, garantisce al contrario una perfetta esecuzione. Ma non solo. Sollevare il pennello troppo in anticipo significa produrre ideogrammi affogati nell'inchiostro. Rialzarlo troppo tardi dopo la scrittura (le nuvole sul percorso indicano la precisa lunghezza di ogni sezione di testo) ha come risultato un ultimo carattere altrettanto indecifrabile. *Mojib Ribbon* è questo. Una storia da ascoltare, quasi 20 livelli da completare, diverse centinaia di strofe da scrivere e un'azione di gioco fondata su due movimenti. Alzare e abbassare il pennello. L'abilità del giocatore incide sulle riserve di inchiostro a disposizione, conducendo Mojibri verso un'evoluzione o un'involuzione della sua forma (in stile *Vib Ribbon*), fino all'eventuale Game Over. Le strofe completate al primo giro, o addirittura con la corretta inchiostratura, premiano il giocatore, esaltando potentemente il suo senso estetico. Perché alla fine, oltre alla musica e alla calligrafia, l'opera di Matsuura è prima di tutto un'esperienza estetica.

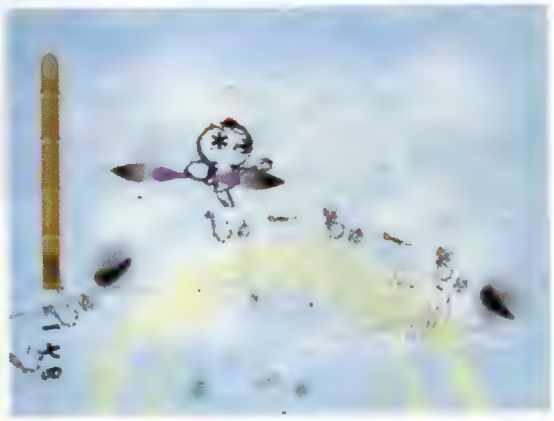
> "Come l'acqua, *Mojib Ribbon* passa sopra gli occhi, per poi scivolare via o, per un istante, mostrare una rifrazione di assurda bellezza"

Mojib Ribbon è il sogno su carta di un'anima irreale disegnata da un bambino. Personaggi ed oggetti si animano e si evolvono senza sosta sullo sfondo, mentre Mojibri recita il suo rap su un ritmo costante, ripetitivo, al limite dell'ipnotico. Fiumi di inchiostro grondano dal pennello, componendo pozze nere sui caratteri giapponesi, per poi invadere lo schermo ad ogni caduta di Mojibri, risultato dell'imperizia del giocatore. Giocare *Mojib Ribbon* senza un sorriso negli occhi è una possibilità che non riguarda chiunque sia dotato di umana sensibilità. L'azione di gioco si ripete ossessivamente uguale a sé stessa, mentre i livelli si avvicendano su schermo incrementando la velocità del canto e, parallelamente, la frequenza dei movimenti del pennello. Se completare un brano è ordinaria videomaestria, per una generazione cresciuta su rhythm game enormemente più complessi, un livello perfetto richiede la classe di chi sa non sottovalutare una meccanica di gioco con due sole azioni. Ma quando sembra che il giudizio sia tratto, quando il giocatore sembra pronto a tornare ad un videogioco tradizionale, ci si rende conto che *Mojib Ribbon* ha un fascino primordiale. E che riesce ad offrire un'esperienza di gioco più intensa di qualsiasi altro rhythm game. È per questo che *Mojib Ribbon* non si piega ad un giudizio numerico. Questa è la storia di Mojibri, una creatura a due dimensioni in grado di offrire a molti solo un paio di giorni di gioco. Ma è anche la storia di un videogioco in grado di sorprendere, di avvolgere, di incantare. Un'opera da provare, da mostrare, da sottovalutare e su cui ritornare, da dimenticare per sempre per poi ripensare, solo qualche mese dopo, mentre si gioca tutt'altro, che quella sensazione aveva qualcosa di particolare, che nemmeno per sogno avreste comprato questo gioco, ma che alla fine vi ha lasciato qualcosa dentro. Magari solo una risata, magari solo un'anomalia tra le emozioni, oppure qualcosa di più. Come l'acqua, *Mojib Ribbon* passa sopra gli occhi dei videogiocatori, per poi scivolare via o, per un istante, mostrare una rifrazione di assurda bellezza. Se volete, chiamatelo videogioco.

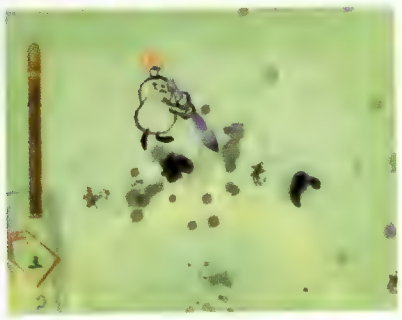
Voto: Sei su dieci

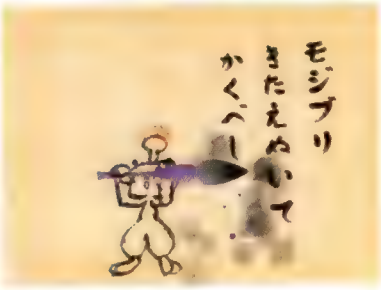


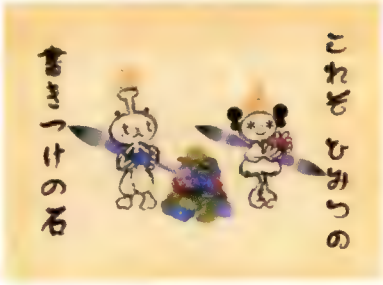




Nel corso dell'avventura, a Mojibri si affiancano altri due personaggi: la gentile Mojiko e il robotico Osobetan. Nei livelli avanzati i personaggi si alternano nel rap, offrendo al giocatore stili vocali (oltre che evoluzioni ed involuzioni della forma) godibilmente differenti







La connessione online permette di scaricare nuovi contenuti e di uploadare i propri testi sui server del gioco, ad uso degli altri utenti. Il collegamento, come tradizione dei titoli PS2 destinati al mercato giapponese, è però negato agli utenti occidentali. Diversamente da *Vib Ribbon*, il gioco offre inoltre brani predefiniti (musicalmente semplici ma gradevoli), non prestandosi all'uso dei propri CD musicali

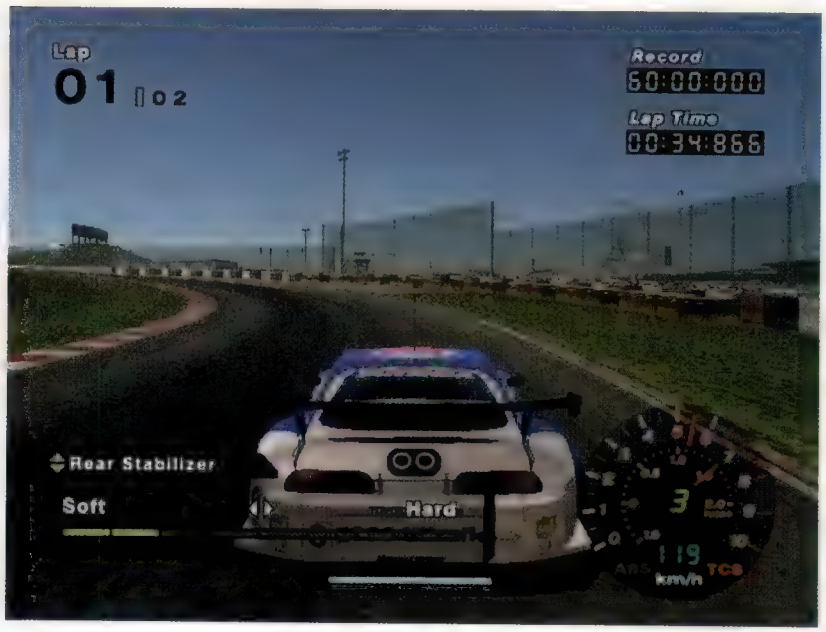
My Rap

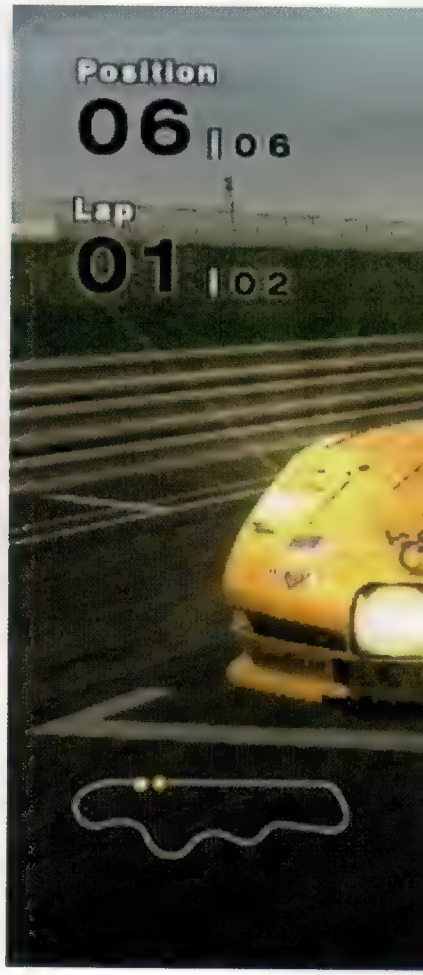
Ogni livello del gioco può essere affrontato anche in modalità 'personalizzata', modificando liberamente i testi di ogni brano. Il giocatore ha quindi la possibilità di scrivere il proprio rap, selezionando anche il personaggio dal quale vuole sia interpretato. Oltre ai caratteri giapponesi, la modalità di modifica mette a disposizione i caratteri occidentali (romaji), permettendo di inserire i testi direttamente con una tastiera USB. Purtroppo, nel caso dei romaji, il gioco utilizza una lettura di tipo inglese, non prestandosi a riportare in rap testi in italiano. Questo limite, oltre all'assenza dell'online, pregiudica il valore complessivo del prodotto, sicuramente molto meno interessante per l'utente occidentale.

R: Racing Evolution

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2 Split-screen**

La barra rossa posta sopra la vettura di Silvestre indica che è prossimo a commettere un errore. Non sarà tremendamente realistico, ma l'idea è interessante





Namco ci tiene a precisare che *Racing Evolution* non è un nuovo episodio della serie *Ridge Racer*. Si tratterebbe, piuttosto, di un titolo di 'rottura', motivato da esigenze di natura creativa (team di sviluppo ambizioso) e commerciale (*Ridge Racer* pare non tiri più). Il che da un lato conforta e dall'altro preoccupa. Conforta perché gli appassionati della saga possono tranquillamente soprassedere su questo racing game senza temere lacune nella loro collezione. Preoccupa perché, collocandosi all'interno di una line-up che non concede alternative al di là del primordiale *Ridge Racer V*, *Racing Evolution* rappresenta tutto ciò che Namco ha saputo dare al genere negli ultimi tre anni: praticamente zero.

> "La fisica di *Racing Evolution* appare un incerto compromesso fra la rigidità del racer arcade e il desiderio di offrire qualcosa di più sofisticato"

Al di là delle prevedibili modalità Time Attack, Arcade e Versus, l'opera Namco orbita attorno ad uno 'story mode' (denominato Racing Life) che traghetta lungo le varie competizioni narrando la scalata al successo della seducente Rena (avvenente quanto abile autista di ambulanze ingaggiata da un suo collega curiosamente a capo di una scuderia automobilistica) attraverso 14 capitoli introdotti dalle sequenze in CG del caso. Ad ogni capitolo corrisponde ovviamente una competizione e ad ogni vittoria conseguita corrisponde l'ampliamento del parco macchine da cui attingere in modalità Arcade. Soddisfacendo i requisiti di apposite prove extra, nuove vetture si rendono disponibili arrivando ad un totale approssimativo di 40 modelli, tutti autentici e customizzabili armeggiando con una notevole quantità di variabili.

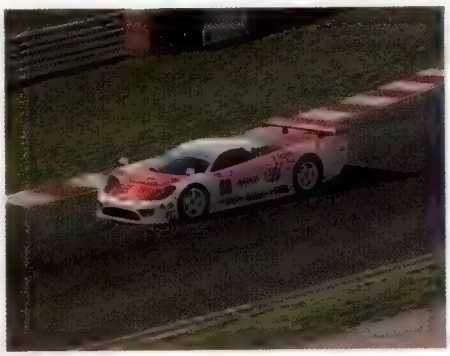
Non mancano sezioni rally a tappa singola con tanto di navigatore e, evento storico per un racing game di casa Namco, la possibilità di precipitare lungo una scarpata proiettandosi al di là di dove un tempo si ergevano improbabili barriere invisibili. Neanche *Gran Turismo 4 Prologue* ha osato tanto.

Racing Evolution si concede anche alla sperimentazione di nuove soluzioni ludiche apponendo su ogni vettura avversaria una barra indicativa dello stress psicologico a cui è sottoposto il suo occupante. Inserendosi nella scia dell'auto che precede, detta barra prende a riempirsi, e giunta al culmine segnala lampeggiando che l'avversario è 'pronto' a commettere un errore. A questo punto è sufficiente attendere la prossima curva per approfittare dell'occasione concessa. Sebbene nelle prime competizioni il livello agonistico sia talmente basso da far temere l'inutilità di questa caratteristica, nelle fasi avanzate diventa intrigante elemento strategico dal momento che gli inseguimenti tendono a protrarsi per diverso tempo.

È un vero peccato quindi che la buona volontà manifesta nella quantità lorda degli elementi costitutivi di *Racing Evolution* si schianti contro il muro dell'imperizia con cui è stato elaborato il modello di guida. Al primo giro di pista il déjà vu rimanda curiosamente alla serie *MotoGP* piuttosto che ai trascorsi *Ridge Racer*. Il che non è necessariamente un male dal momento che il racing game motociclistico di Namco è uno dei migliori esponenti del genere, ma l'impressione generale è che il comportamento dell'auto sia il risultato di una approssimativa ridistribuzione sulle quattro ruote degli algoritmi alla base del modello elaborato per le moto piuttosto che il frutto di una sincera riscrittura delle routine. La fisica di *Racing Evolution* appare pertanto un incerto compromesso fra la rigidità del racer arcade e il desiderio di offrire qualcosa di più sofisticato.
Un'incertezza che si manifesta in un modello comportamentale incoerente, che dapprima punisce col testacoda imprevedibile per poi negare l'intraversamento dell'auto per quanto ci si sforzi di provocarlo. Ad aggravare il tutto, la sensazione di correre ad alta velocità è estranea al titolo Namco, a prescindere dalla visuale impiegata, e malgrado il tremolio che pervade l'auto lanciata ad oltre 150km/h cerchi di illudere del contrario.

Drive me crazy

Sebbene le sue deficienze finiranno probabilmente per negare a *Racing Evolution* ogni speranza di successo commerciale (perché non è solo grazie alle licenze automobilistiche che ci si guadagna i favori della massa), l'idea della 'barra di pressione psicologica' è effettivamente promettente e meriterebbe di essere indagata in futuro. Oltre ad introdurre un elemento tattico nella dinamica delle corse, potrebbe sortire effetti positivi in materia di credibilità agonistica, 'umanizzando' gli avversari senza dover ricorrere a sofisticati algoritmi di intelligenza artificiale. Qualcuno, là fuori, prenda nota.



Se il racing game è anche 'viaggio' oltre che 'corsa', *Racing Evolution* non offre certo i panorami più seducenti. Ad eccezione dei modelli delle vetture, splendidamente dettagliati, e di alcuni gradevoli effetti di luce, lo schermo offre raramente visioni irresistibili. Sebbene l'azione viaggi sui 60fps costanti, l'immagine risulta spesso fastidiosamente confusa, mediamente instabile, diffusamente primitiva. Uscire da una curva per trovarsi al cospetto di un rettilineo d'asfalto segmentato dalla medesima texture ripetuta all'infinito non è una bella esperienza anche per l'animo più insensibile a simili imperizie grafiche.

Ma a prescindere dall'estetica, dove *Racing Evolution* delude è proprio nell'esperienza di guida in sé, dinamicamente inappagante, agonisticamente inoffensiva, tachimetricamente letargica. È un titolo che cerca di offrire troppo riuscendo in poco. Non il peggiore dei racing game, ma uno dei tanti *GT*-wannabe destinati all'oblio.

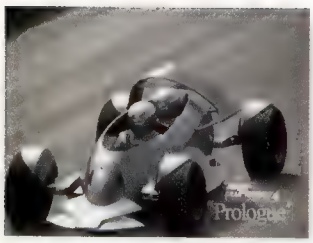
Voto: Cinque su dieci

Al pari di *MotoGP*, la versione PS2 di *R:RE* supporta la funzione analogica dei tasti del DualShock2, e la presenza nella parte bassa dello schermo di appositi rilevatori della pressione permette di sfruttarla efficacemente. Viene da chiedersi perché tale accorgimento trovi posto quasi esclusivamente nei racing game Namco

Come suggerisce questa immagine, il giapponese può opporre qualche ostacolo in sede di regolazione dei settaggi

Gran Turismo 4 Prologue

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Polyphony Digital** Multiplayer: **No**



Conseguite tutti gli ori nella prima sezione dello School Mode ed otterrete questa: una concept car di Toyota così silenziosa che a bordo si percepisce solo il fruscio del vento

In teoria basta un pomeriggio per completare *Gran Turismo 4 Prologue*. In pratica, completare *Gran Turismo 4 Prologue* è impossibile. Perché *Gran Turismo 4 Prologue* non si completa. Si gode. Se fosse commestibile, questo miraggio di cose a venire andrebbe trattato come una gomma da masticare: se la ingoi non ti sazia, ma se la tormenti ti grazia.

Il gioco è suddiviso in due sezioni, Arcade Mode e School Mode. A differenza di quanto proposto in *GT Concept*, la modalità Arcade, di fatto, non esiste. Manca una struttura che preveda ricompense per chi taglia il traguardo per primo e la generale lentezza delle auto avversarie non alimenta alcun clima agonistico. Gli 'antagonisti' sono addirittura latitanti di default, e vanno abilitati nel menu delle opzioni (in giapponese).

I cinque tracciati offerti (due dei quali prevedono esclusivamente corse solitarie) sono disponibili e praticabili sin dal principio, mentre il parco macchine si compone inizialmente di una dozzina di esemplari già pronti per scendere in pista. Si seleziona la vettura, si seleziona il tracciato e si corre. Terminato l'ultimo giro, si torna alla schermata principale indipendentemente dall'esito della gara. "Finish!" e tanti saluti.

> "Puntare verso l'oro richiede dedizione ed impegno. Ed è a coloro che intendono adottare questo approccio che *Prologue* riserva i piaceri maggiori"

Al contrario, la modalità School Mode è dove il giocatore troverà pane per i suoi denti. Raggruppate in cinque sezioni, le sue circa cinquanta sfide ad eccesso sequenziale scandiscono la progressione elargendo vetture nuove ad ogni bronzo conseguito. Una volta colmata la bacheca dei trofei, si rende disponibile un lungo ed interessante filmato che documenta alcune fasi della lavorazione di *GT4*, accomiatandosi con una gustosa panoramica su due dei tracciati (quello di Hong Kong, in notturna, ed uno ricavato in un paese, si direbbe italiano, affacciato sul mare) che andranno a comporre il presunto repertorio di cinquanta percorsi previsti per il pacchetto finale. Sebbene il superamento delle prove non necessiti particolare maestria, puntare verso l'oro richiede dedizione ed impegno. Ed è a coloro che intendono adottare questo approccio che *Prologue* riserva i piaceri maggiori.

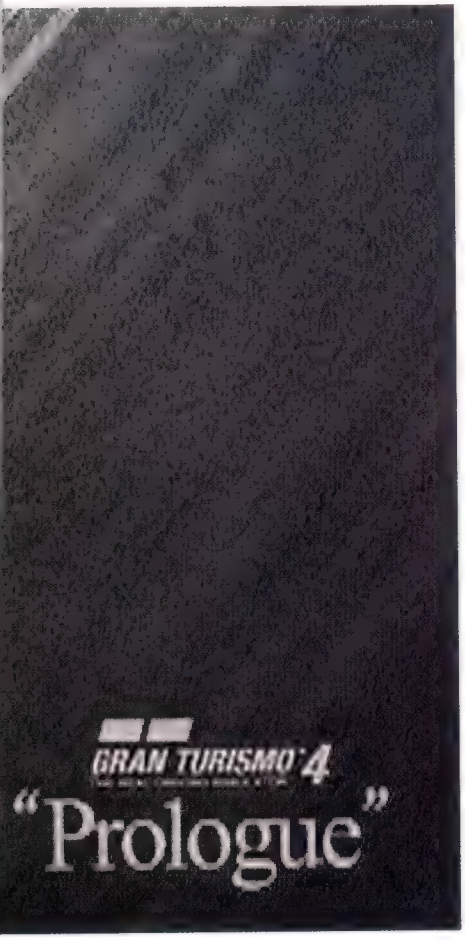
È indubbio che l'aperitivo servito da Polyphony nel periodo natalizio abbia il retrogusto amaro della manovra commerciale, ma all'appassionato della guida sportiva poco importa. Perché l'offerta di *Prologue* non si misura nel numero di tracciati, delle auto disponibili o nel livello di sfida della modalità Arcade. No, *Prologue* è sopratutto il nuovo motore fisico di *Gran Turismo 4*, da solo in grado di invitare a lunghe sessioni di corsa improduttiva al solo scopo di godere del piacere della guida fine a se stessa.

Gli spostamenti di carico agiscono ora con rinnovata veemenza sull'assetto, pretendendo uno stile di guida più diligente, pulito ed ossequioso delle traiettorie ideali. All'inserimento in curva, l'azione brusca e tardiva sul freno innesca il bloccaggio delle ruote con conseguente (e inesorabile) slittamento verso il fuoripista o il guard rail, mentre percorrerla con la stessa 'leggerezza' concessa in *GT3* significa esporsi alla condanna della deriva laterale ed eventualmente al testacoda. Più in generale, *Prologue* trasmette con maggior autenticità le ripercussioni del peso, della dislocazione del motore, del tipo di trazione e della lunghezza di ogni veicolo sul suo comportamento in pista e, di riflesso, nelle mani del giocatore. E riesce nell'impresa senza compromettere l'accessibilità che contraddistingue la serie. Perché *Gran Turismo* è più di un simulatore di guida, è un simulatore del *piacere* della guida.

Ognuno dei cinque tracciati proposti in *Prologue* gode di caratteristiche peculiari che esaltano differenti aspetti del nuovo modello fisico. I circuiti Tsukuba e Fuji Speedway offrono la maggior varietà di curve, con pieghe, parabole e chicane da inanellare morbidamente e gioiosamente. Il tracciato cittadino di New York, invece, esalta con la sua orgia di curve a gomito il rinnovato algoritmo di gestione delle frenate, concedendo altresì lunghi rettilinei agenti di una sensazione di velocità inedita per la serie, anche a bordo di vetture di bassa cilindrata. Esito analogo sortisce il budello di vicoli serpeggianti lungo cui si distende il percorso cittadino Città di Aria. In questo caso la velocità assume connotazioni raggelanti in virtù del forte restringimento della carreggiata. Il tracciato edificato attorno al Grand Canyon, infine, è probabilmente quello che più di ogni altro manifesta l'inclemenza del modello di guida in materia di stabilità e aderenza. Tornare sulle Swiss Alps di *GT3* dopo

Dettagli

Vedere piloti interamente poligonali armeggiare con sterzo e cambio all'interno delle vetture dei moderni racing game non è una novità. In *GT4 Prologue*, una sola vettura (la Nissan Fairlady Z Roadster) permette di ammirare il suo occupante, ma lo spettacolo è sconvolgente. L'azione sul cambio è riprodotta con incredibile dettaglio, con la leva che scorre nei giusti binari mentre il pilota la spinge col palmo della mano o lo tira a sé con le dita a seconda del caso. Contemporaneamente, la gamba sinistra si flette per premere sul pedale della frizione. Ovviamente la destra fa altrettanto su acceleratore e freno agendo sui tasti corrispondenti del controller. E durante la retromarcia il pilota solleva la testa per osservare lo specchietto retrovisore. Inutile sottolineare che il corpo reagisce realisticamente agli spostamenti del mezzo, con le cinture di sicurezza che si distendono e si ritirano in accordo.



Gran parte del lavoro di riammodernamento del comparto grafico coinvolge le texture, in particolare quelle del manto stradale. Nel tracciato di New York (a sinistra), la definizione dell'asfalto è tale da restituire efficacemente un'appropriata impressione di rovente granulosità

aver affrontato questo delirio, è quasi come passare dal rally alla formula uno.

Sebbene esteticamente *Prologue* denunci sensibili ma non sconvolgenti progressi rispetto a *GT Concept* (a sua volta un passo avanti rispetto a *GT3*), il sonoro sembra sia stato sottoposto ad una totale rivisitazione. Il rombo dei motori è ora più brillante, 'particolareggiato' al punto da poter quasi distinguere le tonalità prodotte dall'attrito dei loro singoli componenti, e la morbida modulazione occorrente al variare del numero di giri può sortire effetti imbarazzanti nei pressi del basso ventre.

Per concludere, *Prologue* è poco e tanto insieme. Un prodotto relativamente economico che permette di saggiare gli ingredienti principali di un gioco ancora inesistente. Potrebbe non bastare o essere più che sufficiente a sopportare l'attesa (o magari ad allenarsi in vista delle sfide online). Del resto pare che masticando una gomma si possa vincere lo stress. E allora a voi la scelta. **Videogiochi**, intanto, ha già imparato a fare i palloncini.

Voto: Sei su dieci

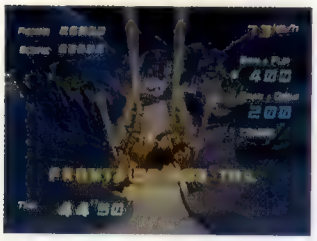
I tracciati che ospitano le competizioni rallistiche (che in *Prologue* vedono impegnata una sola vettura) sono interessati dalla presenza di un nutrito esercito di spettatori animati. Nel Grand Canyon, invadendo l'esterno della carreggiata si assiste alla corale contrazione del pubblico assiepato a bordo pista

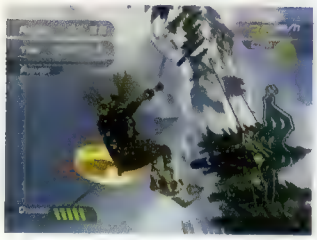
Penalità

GT4 Prologue introduce un inedito sistema di penalizzazione ai danni dei giocatori dalla guida sporca. L'urto della parte anteriore del veicolo contro le barriere o le altre vetture in gara attiva un limitatore di giri che per 10 secondi impedisce di superare i 50Km/h. A seconda del livello di difficoltà selezionato, l'occorrenza (non l'entità) della penalità cresce o diminuisce di conseguenza. Il sistema presenta comunque margini di miglioramento. L'urto della fiancata, ad esempio, non viene tenuto in considerazione, lasciando impuniti bastardi ingressi in curva in derapata. Inoltre, dal momento che lo schianto frontale contro un guard rail già punisce con l'arresto del mezzo, subire 10 secondi di penalità extra appare ingiusto. Un surrogato del danneggiamento forse? Ma quale macchina si autoripara in 10 secondi? Da rivedere.

1080° Avalanche

Sistema: **GameCube** Versione: **Europea** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **NST** Multiplayer: **2-8 Split-screen, LAN**





Seguendo gli ormai collaudati stilemi del genere sportivo estremo, anche *1080° Avalanche* permette di sbloccare personaggi, tavole e vestiti alternativi

La storia di Nintendo ai tempi dell'egemonia Sony denota una certa eleganza strutturale. Episodio I: Nintendo 64. La minaccia PlayStation non è affatto fantasma, e i capi repubblicani della grande N mettono il loro migliore team di sviluppo a lavorare su giochi innovativi che accalappino il nuovo pubblico separatista, giocatore felice anche lontano da Mario. Il team è EAD (producer: Miyamoto) che prontamente rivoluziona lo sport estremo in due mosse: *Wave Race* (1996) e *1080° Snowboarding* (1998). Rispettivamente, la migliore acqua e la migliore neve mai viste in un videogame. Indiscutibilmente, due capolavori in grado di catturare non solo la tecnica, ma l'emozione delle attività simulate. Episodio II: Nintendo presenta GameCube come una nuova speranza ribelle da contrapporre allo strapotere dell'impero Sony. Nonostante la qualità dei giochi in-house sia comunque elevata, sembra di assistere all'attacco dei cloni: tanti "parte 2" per innovativi debutti 3D su N64. Tuttavia, nel tentativo di incrementare il volume d'uscita dei propri prodotti ed evitare pertanto le uscite col contagocce dell'era 64bit, Nintendo ha demandato molte clonazioni a team di sviluppo sospesi tra il positivamente impensabile (Sega, Namco) e l'oltraggiosamente gaijin.

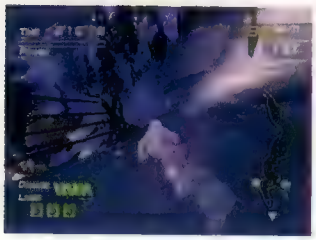
Gaijin vuol dire "straniero", con quel filo di connotazione negativa, tipo alzata-di-spalle e un "che vuoi pretendere, è un gaijin". Tuttavia gli statunitensi di NST, Nintendo Software Technology, sono pur sempre un team di sviluppo interno, i giapponesi di NCL gli hanno affidato i sequel di due tra le più blasonate produzioni EAD, che onore e... che paura.

> "Giunti al traguardo, la voglia di ripercorrere la stessa pista è compulsiva: per vedere meglio, per vedere di più, per ricostruire quel mondo"

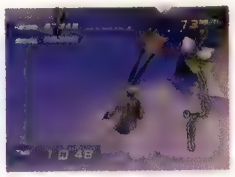
Proprio così: nei giochi di NST si sente il terrore di non essere all'altezza dei maestri giapponesi o, peggio, di snaturarne l'opera, di alterare i tratti definitori del franchise in questione. È stato così per *Wave Race: Blue Storm*, e la stessa situazione si è presentata per *1080° Avalanche*. Quelli di NST vorrebbero essere come il Pierre Menard del racconto di Jorge Luis Borges, che, pur riscrivendo il 'Don Chisciotte' di Cervantes copiandolo parola per parola, ottiene un'opera molto più ricca semplicemente perché il contesto è cambiato: nella Spagna del Seicento i topos cervantiani erano cliché, nel presente il clone anacronistico di Menard diventa una raffinato paradosso post-moderno.

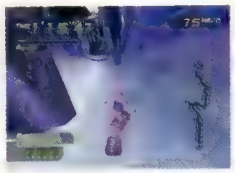
Ma quella di Borges è una Finzione. Nella realtà di videogame e degli sviluppatori, il gioco 'groundbreaking' è il capostipite che innova, non il seguito che nemmeno ci prova. Se poi il contesto cambia in peggio, passando dai zero concorrenti per il primo *1080°* (*Cool Boarders* su PlayStation? Per favore) all'odierna ostilità fornita da prove esaltanti come *Amped 2* e *SSX3*, allora la condotta timorata e conservatrice di NST non basta più a primeggiare. Ma è comunque più che sufficiente a offrire una valida alternativa, una vera e propria nicchia di gameplay: se il gioco Microsoft è tecnico come uno scarpone e quello EA è pirotecnico come un fiocco artificiale, quello Nintendo è veloce, estetizzato, meteorologico.

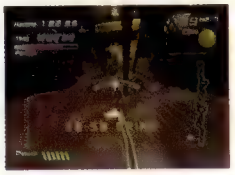
Infatti, se per *Blue Storm* NST si era concentrata fino alla paranoia sulla renderizzazione delle chiare, fresche e dolci acque, pariteticamente in *1080° Avalanche* gli sforzi sono stati impiegati soprattutto per emulare meticolosamente il senso di EAD per la neve: l'attrito sulla tavola, la farinosità della neve farinosa, la fangosità della neve fangosa e la glacialità (bravi, indovinato) del ghiaccio. In determinati livelli il boarder si ritrova disperatamente in fuga da un'immensa valanga, e se questa trovata non è abbastanza incisiva da far gridare al miracolo in termini di struttura di gioco, esteticamente c'è davvero di che meravigliarsi. E meravigliosi sono anche tutti i paesaggi montani, pochi ma dettagliati all'inverosimile per appagare l'occhio come non mai: idealmente, non sono le vedute imponenti ma sgraziate del Colorado, bensì quelle leziose e raffinate delle Alpi di casa nostra. Il gioco del godimento estetico funziona perché, essendo la maggior parte dei cimenti improntata sulla velocità di discesa a valle, tutti i particolari possono essere saggiati appena per pochi istanti: un cerbiatto che bruca la poca erba secca che affiora tra la neve, una baita nascosta dietro un declivio, uno stormo di folaghe che migra chissà dove restano nel campo visivo del giocatore solo per pochi istanti, mentre lo snowboarder è spinto furiosamente a valle dall'inerzia. Giunti al traguardo, la voglia di risalire e percorrere la stessa pista è compulsiva: per vedere meglio, per vedere di più, per ricostruire quel mondo troppo spesso colto appena con la coda dell'occhio tra le



Modalità e piste sono presenti in numero piuttosto ridotto, ma la rigiocabilità del titolo Nintendo è assicurata dall'ottimo design dei percorsi





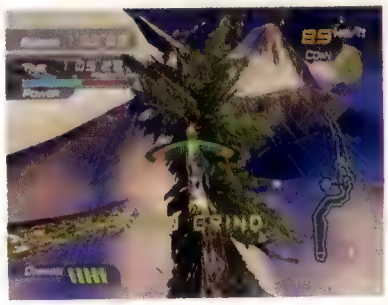


Non è solo la neve, in tutte le sue forme, ad apparire convincente nel titolo NST: buttandosi da un dirupo, il giocatore riesce quasi a percepire la forza di gravità sulle spalle dello snowboarder

linee cinetiche sapientemente dispensate dagli sviluppatori. Le piste sono corte e poche, disponibili in un paio di varianti, ma il track design è soddisfacente: sono tracciati con l'anima, lineari ma con bivi e scorciatoie strategicamente significativi. Poche anche le modalità e la durata delle medesime, ma la longevità di *1080° Avalanche* non può né vuole essere misurata nella lunghezza dei suoi cimenti, quanto nell'elevato coefficiente di rigiocabilità, piatto forte della Nintendo dei tempi che furono. Tuttavia, l'ossequio retrò di NST non può non gravare su alcuni aspetti come l'inutile sistema di trick, l'editing inesistente dei personaggi, le opzioni limitate e tutte quelle variabili rimaste ibernate al 1998 del primo *1080°*.

Il compitino è ben eseguito, e costa sicuramente meno di un week-end sulle piste, ma per diventare maestri di snowboard (e di game development) i discepoli di NST devono trovare un coraggio che ancora non hanno.

Voto: Sette su dieci



A valle in LAN

Il giocatore noterà qualche minimo rallentamento in single player, ma il multiplayer in split-screen di *1080° Avalanche* è quasi imbarazzante, con un calo di fluidità e dettaglio che offende GameCube. In LAN, la musica cambia decisamente, e la Local Area Network può essere usata artigianalmente addirittura per giocare online, collegando GameCube a PC (per i geek, ulteriori informazioni su www.warppipe.com. E funziona anche per *Mario Kart: Double Dash!!*).

NFL Street

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-4 online (solo PS2)**

Il look dei protagonisti segue i dettami un po' scontati delle produzioni EA Big, con vestiti 'cool' e atteggiamenti paradossali. Fortunatamente le animazioni sono sempre di ottima qualità

Diversi lettori di **Videogiochi** considerano probabilmente il football americano come una disciplina sportiva troppo scientifica e complicata. Pochi di loro rammenteranno invece *NFL Blitz*: la simulazione di Midway proponeva una visione semplificata di questo sport e la sua impostazione arcade riusciva a coniugare un buon comparto audiovisivo con una giocabilità essenziale. In pochi minuti il giocatore poteva compiere con il pad azioni spettacolari quali corse da 90 yard o ricezioni ad altezze siderali. Il concetto base proposto dai game designer di Midway è stato ora ripreso ed esteso sapientemente dagli sviluppatori di EA per la realizzazione dell'ultimo titolo della serie 'Big', etichetta più 'estrema' della corazzata sportiva Electronic Arts.

Il cuore pulsante dello sfavillante *NFL Street* è costituito dalla straordinaria frenesia delle azioni di gioco, dal gameplay al tempo stesso profondo e accessibile per chiunque, e dall'atmosfera da playground che trasuda da ogni piccolo particolare. Ma sono le caratteristiche che hanno ormai reso celebre il marchio di *SSX* a tenere desta l'attenzione del giocatore sul lungo termine, a partire dalla grafica caricaturale e dalle animazioni 'esagerate' dei protagonisti per arrivare al solito, eccellente soundtrack con pezzi hip-hop (Nas su tutti) e nu-metal (Fuel/Korn) che accompagnano gli incontri infuocati, le duecento sfide da completare in modalità NFL Challenge e i numerosi extra da sbloccare. Tutto come da copione.

Le squadre sono composte da sette giocatori anziché dai canonici undici e l'impostazione di gioco ne beneficia in modo sensibile in termini di gameplay e immediatezza, senza contare il fatto che gli uomini schierati dall'utente dovranno partecipare sia alle azioni offensive che a quelle difensive. Il tutto porta a situazioni paradossali per gli aficionados della NFL con, ad esempio, Ray Lewis e Brian Urlacher schierati come ricevitori e Warren Sapp a lanciare. E se trovarsi in difesa a utilizzare come strong safety un giocatore 'indisponente' come Randy Moss non è proprio il massimo, quando si passa in attacco è possibile sfruttare la sua straordinaria velocità e la sua abilità per smarcarsi in profondità.

"Il cuore pulsante di *NFL Street* è costituito dalla straordinaria frenesia dell'azione e dal gameplay al tempo stesso profondo e accessibile"

In poche parole, il giocatore dev'essere abile a sfruttare le caratteristiche dei sette campioni selezionati e la scrematura prima dello snap del pallone acquista quindi un'importanza rilevante. È possibile scegliere una delle 32 franchigie della NFL, pescando da una rosa di una dozzina di giocatori i prescelti che scenderanno in campo a realizzare touchdown e placcaggi impietosi. Ricky Williams, Jeff Garcia, Brett Favre, Terry Holt e molte altre stelle della NFL (oltre 300 giocatori professionisti, incluse diverse leggende) sono stati realizzati con un stile grafico caricaturale già visto nella brillante serie *NBA Street* e in *Def Jam Vendetta*: jersey oversize, pantaloni a vita bassa, catene dorate dallo spessore di diversi centimetri, masse muscolari che meriterebbero un bel esame all'antidoping, animazioni facciali strepitose e sguardi strafottenti.

A livello regolamentare si segnala l'abolizione del cronometro, componente essenziale delle partite di football NFL. Nel titolo firmato EA gli incontri si vincono semplicemente segnando mete o realizzando giocate spettacolari che permettano l'attivazione di punteggi bonus. E a proposito di bonus, impossibile non citare il gamebreaker, già visto in *NBA Street*: il sistema implementato in *NFL Street* è strettamente derivato da quello cestistico e permette al videogiocatore di riempire, tramite una serie di combo, una barra che attiverà il famigerato gamebreaker, grazie a cui i vari Ahman Green e Priest Holmes potranno segnare touchdown a getto continuo. Nella fase difensiva invece, i Grant Wistrom o i Ray Lewis della situazione potranno rompere placcaggi e costringere i running back a fumble sistematici.

Gli Steelers non hanno fatto un gran campionato quest'anno, ma Plaxico rimane sempre uno dei più temuti ricevitori della NFL. Sarà però in grado di difendere adeguatamente?

Oltre ai classici campetti da periferia, *NFL Street* annovera altri sette tipi di superfici su cui esibirsi. Il partitone sulla spiaggia è quasi d'obbligo in un titolo così 'scazzato'...

Rispetto alle simulazioni videoludiche classiche (*Madden NFL* e *ESPN NFL Football*), in *NFL Street* non si trova alcuna traccia degli arbitri, ed è possibile commettere anche falli durissimi senza incorrere in alcuna penalità La selezione degli schemi, il cuore del foot ball, è stata ridotta all'osso: il playbook implementato non consentirà agli aspiranti Mike Martz di eseguire drive offensivi troppo complicati e porterà anzi all'abuso dei cosiddetti trick play, giocate a sorpresa che permetteranno di guadagnare decine di yard in un solo drive. Il sistema di controllo implementato è una versione semplificata di quello già visto in *Madden NFL 2004*, e garantisce una facile gestione di snap, corse, placcaggi, blocchi e ricezioni.

In definitiva, *NFL Street* è un titolo dannatamente divertente, immediato da giocare ed appassionante sia per il neofita che per il super appassionato della NFL.

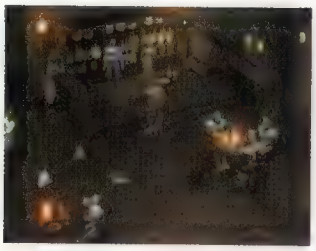
Voto: Otto su dieci

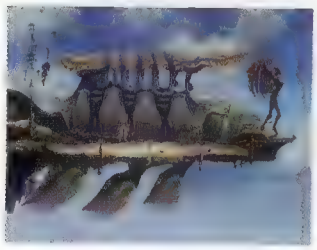
Il buco vincente

Il fatto di dover scegliere sette giocatori da utilizzare in modo proficuo sia nella fase offensiva che in quella difensiva dona una inaspettata componente strategica a un titolo dichiaratamente arcade. Come nella realtà è infatti importante saper sfruttare i 'buchi' creati dai ragazzi della linea offensiva per realizzare un solido gioco di corse. Una volta stabilito un buon running game, sarà possibile lanciare in profondità per saggiare le qualità dell'improvvisata secondaria e sarà allora che eventuali errori di valutazione nella scelta del proprio 'settebello' verranno al pettine...

Baten Kaitos

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Monolith Software** Multiplayer: **No**





La fascinosa colonna sonora firmata da Motoi Sakuraba è solo uno dei tanti aspetti dell'eccellente lavoro di produzione operato da Namco, confermato dallo straordinario utilizzo dei filmati e da una veste grafica sontuosa

La scena dei giochi di ruolo di stampo giapponese è ormai prossima ad una clamorosa rivoluzione. Le possibilità del gioco online finiranno con ogni probabilità per soffocare gli ultimi sussulti dei titoli più classici, che già faticano a trovare una propria dimensione, soprattutto se non supportati da una nomea prestigiosa. Probabilmente proprio questa consapevolezza, oltre che la necessità di andare a ricercare un giusto lido verso il quale dirigere la propria line-up, deve avere spinto Namco verso la piattaforma Nintendo, aliena (per discutibile scelta) alle strategie online e quindi naturale palcoscenico per uno degli RPG più classici, ma nel contempo più ambiziosi, degli ultimi anni. E le velleità del nuovo titolo Namco, naturalmente, erano già chiaramente individuabili nel DNA stellare del team di sviluppo, composto da Monolith Software (autore dei primi due capitoli di *Xenosaga*) e da un nutrito team di collaboratori esterni, tra cui spicca il nome di Motoi Sakuraba, autore della colonna sonora di *Star Ocean 3*.

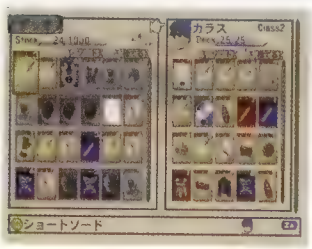
Fin dall'apertura, affidata ad un magistrale filmato realizzato in computer grafica, si possono intuire le coordinate entro le quali si snoderà il percorso del giocatore, impegnato nel ruolo di 'guida spirituale' per Kalas (il giovane protagonista) nella sua ricerca di vendetta dopo l'assassinio del proprio nucleo familiare. Se da una parte **Videogiochi**, memore del peso specifico della nomea Nintendo (in grado di traghettare verso una curiosa deriva arcade anche la solitamente statica e austera saga di *Final Fantasy*), non può far altro che applaudire il tono epico, maturo e adulto dettato da Monolith per raccontare l'epopea del popolo degli Heart Wing, dall'altra non può nascondere lo sconforto suscitato dalla banalità della trama, confermato dall'usuale saccheggio dei luoghi comuni degli RPG di stampo orientale. Per tutta l'avventura, a fronte di alcuni preziosi spunti inediti, si continua ad inciampare in elementi che paiono sviluppati basandosi su una sorta di 'minimo comune denominatore' degli RPG giapponesi, come la mediocre caratterizzazione degli NPC che, sebbene facilmente identificabili, peccano per quanto riguarda personalità e vivacità.

> "Tutti i giocatori che già temono l'evoluzione del genere avranno finalmente la possibilità di tirare un respiro di sollievo"

Sotto questo punto di vista sicuramente non aiuta il pessimo lavoro operato in fase di campionamento dei dialoghi, minati da una compressione assolutamente inaccettabile. In effetti pare che, a scapito della ricchezza narrativa (ivi compresa la qualità del parlato, quindi), buona parte degli sforzi del team di sviluppo siano stati tesi a riprodurre, con un notevole dispiegamento di mezzi immaginifici e tecnologici, i continenti fluttuanti che fanno da sfondo alle avventure di Kalas. Realizzati bidimensionalmente con manifesta maestria, e vivacizzati da una serie di piccoli accorgimenti grafici, finiscono per essere degli splendidi quadretti minuziosamente cesellati, ulteriormente nobilitati da una evidente componente onirica, che abbraccia gli stilemi degli RPG giapponesi sfiorando nel contempo, e in maniera lieve, la poetica steam punk.

Naturalmente, questo notevole lavoro in fase di produzione non risolve la problematica endemica a questo stile di gioco, lasciando di nuovo l'utente a girovagare per le varie schermate (per quanto magnifiche) alla ricerca di indizi, NPC con cui dialogare ed elementi interattivi. Questa meccanica ludica, sebbene accettata (più o meno) a cuor leggero dagli appassionati, avrebbe sicuramente bisogno di una serie di innovazioni, magari paragonabili a quelle che hanno interessato il sistema di combattimento di *Baten Kaitos*.

Il chiacchierato utilizzo delle carte da gioco durante gli scontri è senza dubbio l'elemento più riuscito, più caratteristico e più originale tra quelli offerti da Namco, andando ad ammiccare al sottovalutato *Lost Kingdom* e al nuovo episodio di *Phantasy Star Online*. Le possibilità di personalizzazione del proprio mazzo di carte sono numerosissime, e costringono a mutare in maniera netta e decisa il proprio stile di gioco, diluendo la componente strategica con una sottile bava di casualità e fortuna. Gli scontri, inoltre, costringono ad un ritmo arcade che obbliga il giocatore ad effettuare le proprie scelte (offensive e difensive)



Giochi di carte

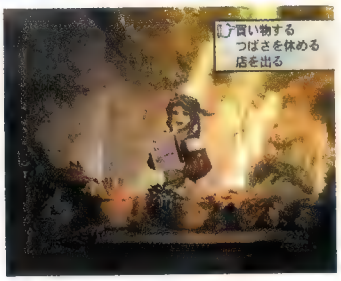
La meccanica degli scontri è sicuramente l'aspetto che **Videogiochi** ha più apprezzato in *Baten Kaitos*. Buona parte del gioco viene trascorsa pasticciando con il proprio mazzo di carte, alla ricerca del perfetto equilibrio tra azioni d'attacco e di difesa (o addirittura nel tentativo di risolvere una delle innumerevoli subquest che puntellano le vicende di Kalas), ma è durante gli scontri che si riescono ad intuire la profondità e la dinamicità del sistema di combattimento ideato da Monolith. L'ovvia componente collezionistica delle carte più rare, inoltre, rappresenta l'ennesimo valore aggiunto di un pacchetto a tratti addirittura eccellente.

nell'arco di una manciata di secondi, vivacizzando così i combattimenti, caratterizzati da un pirotecnico dispiegamento di effetti luminosi e accompagnati da un ottimo set di animazioni.

È quindi un peccato (soprattutto alla luce di quanto ottenuto sotto il profilo del sistema di combattimento) constatare che le altissime ambizioni di Monolith a cui si è accennato riguardassero solamente la creazione di un RPG epicamente classicheggiante, sebbene nobilitato da un eccellente lavoro di produzione. Ma l'importanza di *Baten Kaitos*, ovviamente, è da ricercarsi nella sua capacità di proporsi come uno dei migliori RPG degli ultimi tempi, e sotto questo aspetto tutti i giocatori che già temono l'evoluzione del genere avranno finalmente la possibilità di tirare un respiro di sollievo, mentre gli utenti Nintendo potranno addirittura smettere di sognare quel tipo di 'fantasie finali' che da anni, ormai, gli viene negato.

Voto: Sette su dieci

La personalizzazione del proprio mazzo di carte sostituisce di fatto la gestione dell'inventario, offrendo la possibilità di comporre set offensivi o difensivi, oltre che caratterizzati da un certo allineamento elementale



Come già *Tales of Symphonia*, anche *Baten Kaitos* si racconta attraverso due dischi. Purtroppo, evidenti limiti di spazio hanno obbligato Monolith a sacrificare la chiarezza dei dialoghi parlati, sbavando leggermente la pulizia formale del loro ultimo lavoro

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Tecmo** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

Le manifestazioni spettrali vengono segnalate dall'accensione di un indicatore su schermo. Una luce blu segnala le manifestazioni non ostili, una luce arancione segnala invece gli spettri pericolosi, contro i quali prepararsi al combattimento

In un luogo che non esiste più, nell'oscurità della foresta, un villaggio fantasma rivive in eterno un'antica notte di massacro. Ambientato 30 anni prima delle vicende di palazzo Himuro, inquietante setting del primo episodio, *Fatal Frame 2* riprende fedelmente l'impostazione del prequel, offrendo una sostanziale reinterpretazione dello stesso format di gioco.

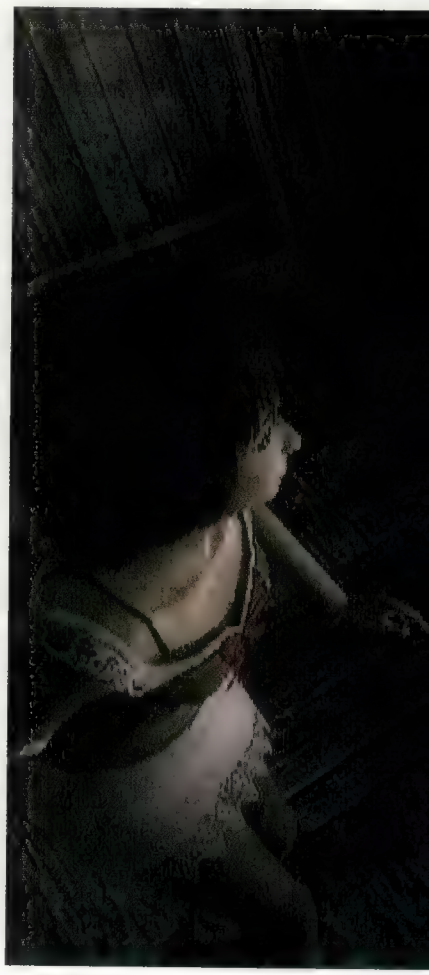
Le sorelle Mio e Mayu Amakura si ritrovano scaraventate all'interno di un villaggio senza apparente via d'uscita, in una notte popolata dalle figure eteree dei fantasmi e dai ricordi dell'orrore che questi hanno vissuto. Il giocatore controlla la prima delle gemelle, mentre la seconda la accompagna, la consiglia, le sfugge o le indica la strada, prestandosi solo in alcuni casi al controllo diretto, in un crescendo di eventi che, lentamente, svela i retroscena dietro le vicende del Lost Village.

> "Se la chiave del precedente episodio era l'atmosfera densa, agghiacciante, *Fatal Frame 2* è ancora di più l'esaltazione del terrore"

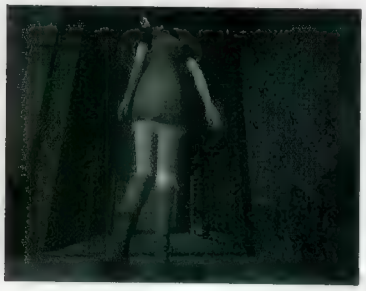
La meccanica classica del survival-horror, all'insegna dell'esplorazione progressiva degli ambienti, trova perfetta traduzione lungo tutta l'esperienza di gioco, offrendo molto poco di innovativo a chi abbia precedentemente esplorato il genere. Ma se nel prequel il giocatore si trovava davanti ad un unico, enorme edificio, da sbloccare porta dopo porta, la nuova ambientazione garantisce piccoli elementi di non-linearità. Mio si inoltra nei differenti edifici per quanto concesso dalle serrature sbarrate, per poi ridiscendere in strada alla ricerca della destinazio-ne successiva, della traccia che possa illuminarla sul nuovo obiettivo, esplorando parallelamente gli altri edifici parzialmente accessibili.

Le fasi di esplorazione, lunghi vagabondaggi in un'oscurità tagliata dalla sola luce della torcia, si intrecciano con la risoluzione di enigmi e gli scontri con gli spettri ostili, oltre che con frequenti sezioni di narrazione non interattiva. Se gli enigmi rivestono un ruolo a loro modo secondario, soprattutto per la loro limitata complessità, le fasi di combattimento trovano invece nuovi spunti di approfondimento. Ancora una volta l'arma per affrontare i fantasmi è una sola: una macchina fotografica con poteri esorcizzanti. Lo scontro con gli spettri impone di passare ad una visuale in prima persona (nella quale muoversi in stile FPS, sfruttando le due leve analogiche) e di fotografare le presenze ostili per sottrarre loro energia. Il centro dell'obiettivo è il punto nel quale agganciare l'avversario e fare fuoco. Le pellicole a diverso potere esorcizzante, da recuperare durante l'esplorazione, sono le cartucce da esplodere per infliggere danno. Ma oltre al combattimento, la macchina fotografica si presta ad usi di diversa natura. Le manifestazioni spettrali non ostili, sotto forma di fantasmi in pena o di distorsioni nella materia, richiedono al giocatore di fotografare la realtà per scoprire cosa essa realmente nasconda. È così che sulla pellicola si imprimono le anime dei non-morti oppure indizi utili all'esplorazione, come i luoghi o gli oggetti in qualche modo collegati al punto nel quale si è manifestata la distorsione. Tutto come da tradizione del prequel. Ma è sul medio termine che il secondo episodio rivela la sua principale differenza rispetto all'ispiratore.

Assuefatti a generazioni di videogiochi con assoluta predominanza dell'interazione sulla narrazione, *Fatal Frame 2* può rivelarsi un'esperienza anomala. Il livello medio di difficoltà, vagamente trascinato verso il basso, denuncia la chiara intenzione di Tecmo di raccontare una storia più che di offrire un videogioco impegnativo. Se la chiave del precedente episodio era l'atmosfera densa, agghiacciante, *Fatal Frame 2* è ancora di più l'esaltazione del terrore, dell'angoscia, da vivere senza eccessivi ostacoli nella progressione di gioco, ma prima di tutto attraverso l'immersione in un mondo audiovisivamente raffinato. La tensione all'esplorazione è amplificata dai piccoli spunti di non-linearità, la minaccia delle presenze ostili rimane su buoni livelli, ma per il resto l'avventura di Mio è continua narrazione, interattiva e non interattiva. La regia in-game valorizza il clima di tensione, alternando con stile inquadrature fisse, panoramiche e movimenti su binario. Le scene di intermezzo scandiscono ogni passaggio rilevante della trama, assiduamente, a tratti invasivamente, ma sempre con grande efficacia. Mentre il primo episodio offriva un'esperienza densa soprattutto di avvenimenti interattivi, il secondo ripropone la medesima sensazione di continuità, ma affidandosi maggiormente al racconto.

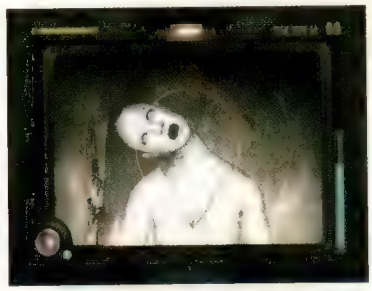


Il risultato è un'opera impossibile da interpretare in modo univoco. La riproposizione della stessa impostazione di gioco e dei medesimi cliché potrebbe logorare chi abbia affrontato il prequel o sia a rischio di overdose da survival-horror. L'impoverimento della sfida e la svolta verso la narrazione rischia di lasciare perplesso chiunque sia alla ricerca di un'interattività più approfondita. Ma oltre questi elementi, da interpretare personalmente, *Fatal Frame 2* rimane un'esperienza horror ai massimi livelli. Ammesso che si abbia il coraggio di affrontarla.



Completare il gioco può richiedere meno di 10 ore. I bonus sbloccati, in questo caso, possono garantire qualche ora di interesse supplementare. Oltre a livelli di difficoltà superiore, il gioco offre nuovi finali, immagini, filmati, costumi e una modalità a missioni singole

Voto: Otto su dieci



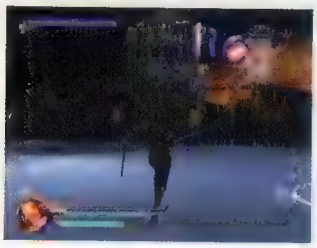
La semplicità del gioco si fonda anche su un sistema di salvataggio libero e sulla disponibilità infinita di pellicole a basso contenuto esorcizzante. Queste ultime si rivelano molto utili per fotografare le manifestazioni spettrali non ostili, risparmiando le più potenti per il combattimento

Espansioni di camera

La macchina fotografica può essere potenziata durante tutto il corso dell'avventura, migliorando le sua caratteristiche (come il raggio d'azione), utilizzando lenti con nuove proprietà (come il rallentamento dei fantasmi) o attivando nuove funzioni (come la possibilità di visualizzare l'energia del nemico). La maggior parte di questi elementi devono essere attivati utilizzando gli orb recuperati negli ambienti e investendo i preziosi punti ottenuti negli scontri. Rispetto al prequel, la fase di scatto è stata leggermente approfondita, permettendo ad esempio di eseguire semplici combo offensive.

Magatama

Sistema: **Xbox** Versione: **Giapponese** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Team Breakout** Multiplayer: **No**



Il sacerdote Monkan è la causa del proliferare delle forze demoniache di Yamato. Ovviamente, come ogni boss che si rispetti, vola e spara letali sfere di energia

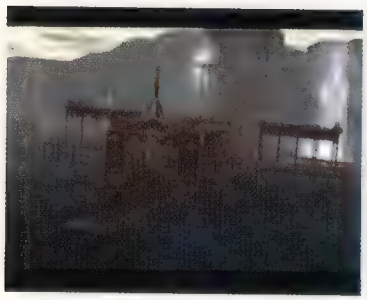
Magatama è la dimostrazione lampante di come la combinazione di concetti interessanti non sia il solo presupposto da cui muoversi per assemblare un videogioco divertente. Un character design competente e una cura meticolosa nello sviluppo delle ambientazioni da soli non sono sufficienti a compensare le carenze di fondo di un gameplay piatto, privo di escalation drammatiche e nel complesso latore di una insistente sensazione di déjà vu. Ovviamente, non basta neppure la direzione di un personaggio celebre dell'industria, quale Hiroshi Kawai (già capo programmatore del settimo e del nono capitolo della saga di *Final Fantasy*), a sovvertire le sorti di un videogioco fondato su meccaniche banali e ormai spolpate in tutte le loro declinazioni.

Negli ultimi anni, gli action game a sfondo 'oriental-storico' stanno attraversando un periodo particolarmente florido, costellato da autentici capolavori come *Devil May Cry* e la serie *Onimusha*. Un periodo che nel contesto specifico di Xbox ha dato i propri frutti in un titolo dello spessore di *Otogi*. In un simile scenario, la comparsa di *Magatama* si delinea come un'involuzione del genere, capace di cancellare con banali fendenti di katana quanto di buono è stato sviluppato e giocato finora.

> "*Magatama* rappresenta un'involuzione del genere, capace di cancellare quanto di buono sia stato sviluppato e giocato finora"

Per comprendere i numerosi difetti di *Magatama* è necessario riuscire ad apprezzarne prima i pregi, sia quelli inopinabili che quelli subordinati agli interessi e ai gusti dell'utente. Il titolo, sviluppato dalla divisione giapponese di Microsoft, è inattaccabile sul piano della resa visiva, più in particolare sulla capacità di accompagnare il giocatore alla scoperta del Giappone che fu: il periodo è quello della disputa per il dominio sull'arcipelago tra la raffinata e decadente corte di Yamato e il potere militare dello shogunato. Su tale contesto storico, gli sviluppatori hanno disegnato degli scenari da favola, in cui l'autentica architettura del periodo si mescola con elementi di derivazione onirica. Sia le ambientazioni esterne che quelle degli interni rispettano i canoni minimalisti dello stile nipponico, offrendo al giocatore una deliziosa panoramica sul Giappone del periodo Ashikaga (1333 - 1568).

Tutto molto bello, senza alcun dubbio, ma il gioco? Dal punto di vista squisitamente ludico, *Magatama* racconta tutta un'altra storia. Anch'essa molto vecchia, ma purtroppo scevra di contenuti intellettuali e prigioniera di una giocabilità a dir poco datata. Ogni livello (dalla linearità quasi inaccettabile anche per un action game) è suddiviso in sezioni da sbloccare eliminando un dato numero di nemici. Le porte che collegano un settore al successivo sono serrate da speciali sigilli da infrangere versando la dovuta quantità di sangue demoniaco. Questo meccanismo pretestuoso, sfruttato fino alla noia in titoli di ben altra levatura, sarebbe tollerabile se i combattimenti, teoricamente l'essenza del gioco, fossero in grado di intrattenere. Purtroppo, l'aspetto peggiore di *Magatama* emerge proprio nel momento in cui si incrociano le armi e i poteri magici. La pressione spasmodica del tasto B innesca il mulinare delle lame, mentre un'azione 'ritmata' sul medesimo pulsante permette di eseguire le 'combo' del caso. Il sistema di combattimento, seppur limitatamente innovativo nella sua vocazione alla semplificazione, produce attacchi dalla modesta spettacolarità e, banalmente, non appassiona.



Lo spettacolo dell'architettura sacra giapponese si esalta nella struttura lignea del santuario shintoista, che con le dovute proporzioni ricorda quello dell'Isola di Miyajima

In mezzo a tanta ovvietà, l'unica nota positiva è rappresentata dal calamaro Orochi. Più che di un calamaro si tratta in verità di uno spirito orbitante attorno al protagonista fintanto che non gli viene comandato di eseguire particolari attacchi speciali. Se potenziato e caricato a dovere, Orochi è in grado di sciorinare una delle smart bomb più devastanti a memoria di videogiocatore: una patina grigiastra ricopre la scena mentre tutti gli elementi nell'area di gioco rallentano il loro moto. Tranne Orochi, che nel frattempo infligge danni a ripetizione ai nemici, per poi congedarsi con un 'esplosivo' gran finale.

Ma al termine dello spettacolo, al giocatore non rimane che tornare alla routine, oppure resettare la console e rivivere ancora una volta le gesta di Raiko. Soluzione che **Videogiochi** si permette di consigliare.

Voto: Cinque su dieci

L'Ignoranza Artificiale dei nemici raggiunge in *Magatama* livelli insopportabili, al punto che persino un protagonista 'normale' come Shinato riesce a cavarsela senza problemi contro qualsiasi avversario

L'occhio dell'amico

Durante le schermaglie con gli spiriti nemici, è consigliabile concentrare i propri colpi su un unico bersaglio, in modo da far comparire sul suo corpo un'icona a forma di occhio. Questo è il segnale che Orochi, aiuto essenziale per il protagonista, può entrare in azione, colpendo il nemico in questione e infliggendo danni anche agli avversari dislocati nelle vicinanze.

Onimusha Buraiden

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-4 multitap**

Oltre ai protagonisti e ai rispettivi antagonisti delle due edizioni di *Onimusha*, il novero di lottatori non poteva escludere alcuni rappresentanti eccellenti della casa produttrice. Come Rockman

Onimusha Buraiden è quando la casa che ha plasmato *Power Stone* prende *Onimusha* e lo piega attorno alla formula di *Super Smash Bros. Melee*. Non è necessario ricorrere al pensiero laterale per indovinare il risultato. Lo spin-off dell'epopea di Inafune è un party game puro, un picchiaduro rissoso da vivere in gruppo sottoponendo i controller del caso alle peggiori torture di cui siano mai stati vittime.

Similmente all'analogo prodotto Nintendo, la caotica dinamica degli scontri porta a favorire tattiche di gioco 'martellanti', dove il ragionamento è inibito dalla furia cieca e il cugino alle prima esperienza può infliggere seri danni all'autostima del videogiocatore esperto. Ciò nonostante, gli ingredienti di *Buraiden* mutuati da *Onimusha* concorrono a rendere l'esperienza più ricca e profonda.

Il sistema di combattimento è agente di scontri più articolati e personali, fatti di rapide manovre evasive, parate e contrattacchi. Agganciato l'avversario più prossimo con la pressione del dorsale R1, un tocco rapido della croce direzionale permette di proiettarsi alle sue spalle in un lampo, mentre un colpo portato agendo sul tasto triangolo ne riduce il potenziale offensivo fintanto che non recupera l'arma che gli è appena volata via dalle mani. La difesa ad oltranza è scongiurata dal consumo di un'apposita barra che, giunta al termine, espone ai fendenti del caso, per poi rigenerarsi autonomamente. Non mancano ovviamente gli 'affondi critici' occorrenti sferrando il proprio attacco un instante prima di essere raggiunti da quello avversario. Nel caso i due coincidano perfettamente, una breve prova di forza provvederà a determinare chi avrà la meglio. Gli attacchi speciali, invece, sono subordinati all'impiego una tantum di orb non cumulabili, rilasciati dalle carni martoriate assieme alle ben note 'anime'. E quando si è in molti a contendersi la medesima mercanzia fluttuante, parte il corale pestaggio del tasto deputato al 'risucchio' per un divertente tiro alla fune mistico.

> "Quando si è in molti a contendersi la medesima anima, parte il corale pestaggio del tasto deputato al 'risucchio' per un divertente tiro alla fune"

Quest'ultima è probabilmente una delle caratteristiche vincenti di *Buraiden*. Il recupero delle anime non è solo imperativo per ripristinare l'energia persa in battaglia, ma assume il ruolo di variabile tattica dal momento che il giocatore è chiamato a decidere in una frazione di secondo se competere per l'anima o ingaggiare gli avversari impegnati nella stessa impresa. Non solo. In

teoria, in *Buraiden* puoi morire infinite volte e al tempo stesso vincere senza aver inferto un solo colpo. Quando l'ultima goccia energetica scivola via dall'avversario, questi stramazza al suolo, rilasciando una ricca nuvola di anime. Quindi si rialza, fresco come una rosa e pronto a combattere. Ma in mezzo a quell'ultima evaporazione ectoplasmatica è presente un orb particolare che una volta raccolto accreditata il 'punto' utile alla vittoria. Facile immaginare l'esito di questa trovata durante una partita popolosa: il prezioso elemento fluttuante diventa oggetto di una contesa furiosa, e mentre i partecipanti tentano di tirarlo a sé non è escluso che alla fine sia proprio colui che lo ha rilasciato ad avere la meglio. Beffardo.

Sebbene il gioco preveda questa soluzione come standard, nulla impedisce di abolirla in favore di alternative più classiche. Il ricco repertorio di opzioni che prelude agli scontri permette infatti di definirne le regole per adattarle alle proprie preferenze. Pertanto non manca la possibilità di adottare soluzioni 'last man standing' o allestimenti simili al più classico picchiaduro ad incontri, avulsi da effluvi di anime, super attacchi o casse custodi di armi extra usa e getta o altri item.

Ispirate alle locazioni della serie madre, le venti arene proposte da *Buraiden* (di cui otto non immediatamente disponibili) concorrono a diversificare ulteriormente l'esperienza offrendo campi di battaglia di differente estensione e complessità architettonica, navigabili liberamente sull'asse orizzontale e 'a saltelli' in profondità o in altezza. Talune scenografie presentano elementi di disturbo come le lingue di fiamme che riscaldano i nastri trasportatori della fabbrica o la superficie scivolosa della grotta ghiacciata, mentre altre abbondano di elementi interagibili come la foresta di canneti o la nave 'di cartone' recuperata dalla splendida sequenza che introduce il pistolero Magoichi in *Onimusha 2*.

Rispetto a *Super Smash Bros. Melee*, l'opera capcomiana propone senz'altro un'interpretazione più sofisticata del genere. Sebbene la diversificazione fra i vari personaggi disponibili non sia così pronunciata come nel titolo Nintendo, il sistema di combattimento è più profondo e la dinamica di gioco più articolata ed appagante. Ciò nonostante, in entrambi i casi, l'imperscrutabilità delle risse prodotte dalla loro stessa vocazione al multiplayer porta a un graduale ripegamento verso il pestaggio barbaro e furioso, portando al disinteresse nel corso del medio/lungo periodo.

E alla luce delle ottime intenzioni di *Buraiden*, **Videogiochi** comincia a sospettare che il genere abbia qualche cromosoma fuori posto nel suo stesso DNA.

Voto: Sette su dieci

Sebbene i combattimenti si sviluppino su più piani bidimensionali, la conformazione di alcune arene rimanda a *Power Stone* piuttosto che a *Super Smash Bros. Melee*

Il talento degli animatori Capcom è evidente in *Buraiden* come nella serie da cui deriva. Sebbene barbaramente frenetici, i combattimenti godono di un'eleganza e di una compostezza marziale fuori dal comune

Story mode

La modalità principale per l'avventore solitario di *Onimusha Buraiden* propone un sistema di evoluzione del personaggio non dissimile da quanto visto in *Onimusha*. Nel corso dei combattimenti, il giocatore guadagna punti esperienza da spendere per migliorare potenza e resistenza del suo alter ego, nonché nuove armi ed item curativi. I progressi compiuti nello Story mode possono essere eventualmente salvati su Memory card e quindi sfruttati in contesti agonistici multigiocatore.

Kunoichi

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sega Wow** Multiplayer: **No**

Maggiore è il numero di nemici uccisi con un'unica Tate Combo e più spettacolare è l'animazione che la conclude

Per via dell'implementazione di tecniche offensive acrobatiche e di svariate soluzioni estetiche ispirate alla cinematografia orientale, *Shinobi* proponeva un'insolita interpretazione del picchiaduro poligonale a scorrimento, tesa ad esaltare l'aspetto stilistico (alcuni direbbero artistico) dei combattimenti. Ma carenze nella realizzazione tecnica e nella struttura dei livelli, unite ad una difficoltà eccessiva, finirono per sminuire le qualità dell'opera prima di Sega Wow (allora Overworks) per PlayStation2, concorrendo a decretarne l'insuccesso assieme ad una campagna promozionale di discutibile efficacia. Convinto della bontà della formula di gioco, il team di sviluppo ha deciso di riproporla nel seguito, limitandosi però ad attenuarne i difetti piuttosto che ad estirparli con la sperata decisione.

Kunoichi mantiene il medesimo approccio stylish del suo predecessore, amplificato dal fascino della nuova protagonista. Hibana uccide con sensualità, generando un affascinante contrasto fra la ferocia delle sue arti assassine e la femminilità delle sue movenze. Una caratteristica che traspare soprattutto dalle animazioni che concludono le Tate Combo, combinazioni di attacchi con cui si possono eliminare in sequenza decine di avversari. Le Tate Combo rappresentano il culmine di un sistema di controllo particolarmente complesso, realizzato ampliando quello ideato per *Shinobi*. Oltre ad un nuovo colpo caricato di grande potenza, Hibana può ora sferrare un calcio volante diretto automaticamente contro l'avversario, guadagnando l'opportunità di rimanere in aria più a lungo e di concatenare un maggior numero di spettacolari attacchi volanti. Tutte le tecniche precedentemente disponibili sono ovviamente riproposte, tra cui la possibilità di correre sui muri, eseguire movimenti fulminei ed usare magie con funzione di smart bomb.

"Hibana uccide con sensualità, generando un affascinante contrasto tra la ferocia delle sue arti assassine e la femminilità delle sue movenze"

L'arsenale a disposizione comprende spade, lame da lancio e due piccoli pugnali con cui è possibile eseguire rapidi attacchi multipli. L'alternanza tra i diversi tipi d'attacco si rende spesso necessaria per avere la meglio sui nemici caratterizzati da differenti vulnerabilità. Nulla di particolarmente cerebrale, ma comunque sufficiente a tenere alta l'attenzione del giocatore, soprattutto quando la particolare morfologia di un livello obbliga ad eseguire lunghe Tate Combo aeree.

Recepite le critiche mosse al level design di *Shinobi*, Sega Wow ha progettato i livelli in modo da stimolare un uso più frequente delle capacità acrobatiche di Hibana, proponendo altresì una maggiore varietà di situazioni. Scenari che si sviluppano in direzione obliqua o verticale, aree con piattaforme, arene, labirinti e livelli a binario sul tetto di veicoli in movimento si alternano a sezioni più lineari, pur conservando la progressione ad 'aree sigillate' tipica dei picchiaduro a scorrimento.

Malgrado gli sforzi, le novità introdotte in *Kunoichi* riescono solo ad attenuare la ripetitività del prequel piuttosto che a bandirla. I momenti in cui si è costretti a ragionare per superare un ostacolo sono ancora rari e limitati prevalentemente ai combattimenti contro i boss di fine livello. Per la maggior parte del tempo ci si abbandona ad un massacro continuo di nemici, spesso disposti in modo da suggerire le combinazioni di attacchi più coreografiche.

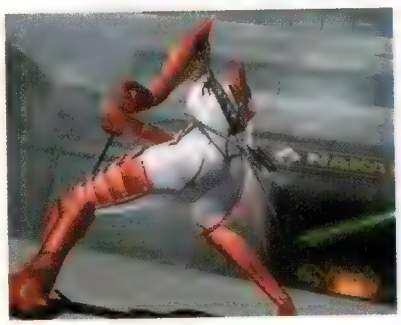
A dispetto della sua natura istintiva, *Kunoichi* è un gioco tutt'altro che semplice. Sebbene non sia più necessario rifornire d'anime la spada del protagonista per evitare che ne assorba l'energia vitale, l'obbligo di accumulare sufficiente potere magico per sconfiggere i boss e la disposizione degli avversari nell'area costringe ad un frequente uso delle Tate Combo, rendendo il giocatore vulnerabile alle insidie strutturali della scenografia. Per evitare di cadere nel vuoto e ricominciare il livello dall'inizio, è richiesto sangue freddo assieme ad una notevole padronanza del sistema di controllo, raggiungibile solo dopo aver sofferto non poche frustrazioni. L'impresa si fa più ardua alla luce di un sistema di puntamento e di gestione automatica dell'inquadratura non sempre efficace, che disorienta e costringe a soventi regolazioni manuali. Le uniche agevolazioni concesse a chi giudicava *Shinobi* troppo cattivo si manifestano in una progressione del livello di difficoltà più morbida e in un sistema di controllo alternativo alleggerito. Per godere

Quando la protagonista, Hibana, si muove ad alta velocità, lascia alle sue spalle le proprie immagini residue

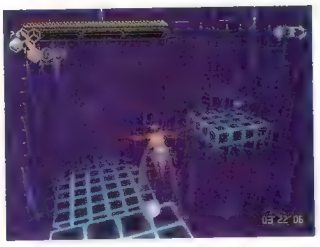
di quest'ultima semplificazione è però necessario giocare a livello Beginner, privandosi così della facoltà di sbloccare i numerosi extra contenuti nel gioco.

Kunoichi ha ereditato da *Shinobi* anche il motore grafico e di conseguenza la stessa carenza di dettagli unita a problemi di anti-aliasing. Questi limiti non hanno però impedito a Sega Wow di confezionare un comparto estetico intrigante, grazie ad un disegno di personaggi e ambientazioni particolarmente riuscito, oltre che all'impiego di inquadrature ed effetti speciali di chiara ispirazione cinematografica. L'affascinante atmosfera prodotta da questi ultimi unita alla ricchezza del sistema di combattimento stimolano la progressione, a patto di possedere la sensibilità necessaria a recepirli e la volontà di non lasciarsi sopraffare dall'eccessiva difficoltà generale.

Voto: Sei su dieci



(a sinistra) Le scene d'intermezzo gestite dal motore grafico del gioco impiegano modelli più dettagliati e propongono inquadrature audaci che esaltano le provocanti forme della protagonista

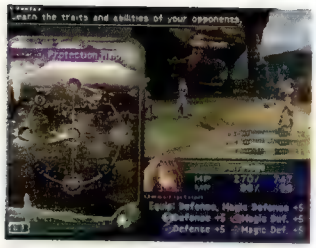


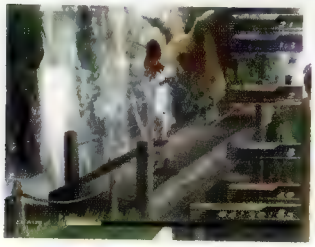
Extra

Sega Wow ha imbottito *Kunoichi* di bonus da sbloccare sia completando il gioco ai vari livelli di difficoltà che collezionando particolari item nascosti negli scenari. Con uno sforzo non indifferente ed un attento lavoro di ricerca è possibile guadagnare tre nuovi personaggi (Hisui, Hotsuma e lo storico Joe Musashi) assieme ad altrettanti costumi per le kunoichi Hisui e Hibana. Si rendono inoltre disponibili un art gallery, le modalità Survival e Time Attack nonché una serie di missioni simili alle VR Mission di *Metal Gear Solid*.

Final Fantasy X-2

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**





Il ritmo delle battaglie in *FFX-2* raggiunge livelli di frenesia tali da restituire l'illusione di essere impegnati in combattimenti in tempo reale

Final Fantasy X-2 è un piccolo evento. Per la prima volta Square Enix si cimenta nel sequel 'trasversale' di uno dei capitoli della sua saga più celebre. All'annuncio del gioco, il sospetto che si trattasse di una banale operazione commerciale era tutt'altro che infondato. Ma alla prova dei fatti *FFX-2* sorprende. Da una parte prosegue la trama dell'episodio precedente, illustrando le condizioni della gente di Spira e gli avvenimenti occorsi nei due anni successivi. Dall'altra si differenzia dal prequel, grazie alle profonde modifiche strutturali apportate. Il risultato è un'esperienza di gioco per certi versi inconsueta.

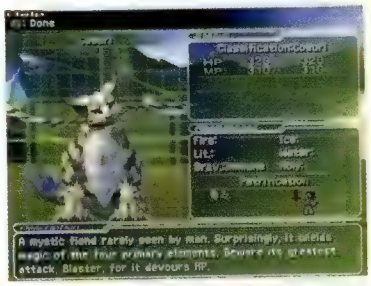
La storia racconta le vicende di Yuna che, ancora innamorata di Tidus, spera di ottenere informazioni utili sulla sua sorte prendendo parte alle imprese dei Gullwings, un gruppo di cacciatori di sfere che ha nella nave volante Celcius la propria sede operativa. Brother, una vecchia conoscenza delle precedenti avventure, è il capo della brigata. Ma la sua cotta per l'ex-invocatrice lo rende un fantoccio nelle mani di lei e, di riflesso, in quelle del giocatore, che proprio attraverso Yuna ha il potere di prendere decisioni. A sbrigare il lavoro sul campo è l'inedito trio d'assalto composto da Rikku, la misteriosa Paine e una Yuna che, riposti in un cassetto i lunghi e castigati abiti in cui era costretta dalla sua condizione di high summoner, sfoggia adesso le sue grazie con un paio di shorts e un corpetto aderente.

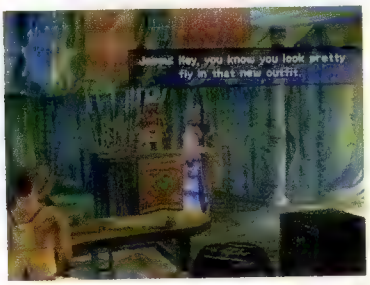
Nelle normali fasi di esplorazione, il terzetto, simbolicamente rappresentato dalla sola Yuna, si muove attraverso i lussureggianti ambienti di Spira (già apprezzati in *FFX*) alla ricerca delle sfere magiche, la maggior parte delle quali custodite da avversari. "Find the sphere and the fiend appears", scherza di tanto in tanto Paine, contribuendo ad alimentare il filone di ironia che caratterizza ogni situazione, mentre la regia gioca con la sensualità delle protagoniste per mezzo di inquadrature maliziose e sfacciati primi piani che indugiano sulle loro parti anatomiche più generose.

> "Il titolo di Motomu Toriyama è studiato per catturare il giocatore all'interno di un appassionante intreccio di segreti da svelare"

Yuna è ora in grado di saltare o appendersi alle estremità di superfici sporgenti, ma il risultato non è un novello *Tomb Raider*. L'utilità delle nuove azioni è per lo più finalizzata al ritrovamento di tesori nascosti. La differenza più rilevante, in questo senso, è nel tipo di esplorazione, stavolta interamente votata all'indagine. Parlando con gli NPC che popolano le strade di Spira, il trio può dedicarsi a decine di divertenti missioni. Può trattarsi di semplici sottogiochi, come ad esempio acciuffare uno chocobo, oppure del recupero di oggetti nascosti all'interno di dungeon infestati. Gli incarichi, in alcune occasioni, possono non essere circoscritti ad una regione geografica, ma impegnare le ragazze in ricognizioni sull'intero pianeta. Le missioni si alternano e si sovrappongono, impedendo al giocatore di restare impigliato negli ingranaggi di un unico meccanismo di gioco. La loro risoluzione è il sale su cui si fonda il titolo di Motomu Toriyama, studiato per catturare il giocatore all'interno di un appassionante intreccio di segreti da svelare. La storia, da questo punto di vista, assurge quasi a pretesto, mentre l'obiettivo principale rimane il completamento dell'infinità di sfide sparse per tutta Spira, ora simile ad un immenso parco dei divertimenti. Al di là delle missioni che sbloccano gli eventi chiave, la stragrande maggioranza di esse è presente per puro diletto. Il giocatore si trova così di fronte ad uno squisito intreccio di eventi che ricompensano con oggetti preziosi o inaspettate rivelazioni sui personaggi che animano l'avventura.

Il sistema di combattimento si conferma altrettanto seducente. Il nuovo metodo di gestione del party, denominato Dressphere, colma ogni carenza strategica derivante dall'impossibilità di sostituire le tre ragazze con dei comprimari. Il nome fa riferimento alla facoltà di cambiare gli abiti delle protagoniste prima o durante gli scontri. Lungi dall'essere una variazione estetica, l'abbigliamento ha proprietà simili alle classi di *Final Fantasy Tactics*, trasformando l'indossatrice di turno in guerriera, maga, ladra,





pistolera, cantante, strega, samurai e altro ancora. Ad ogni cambiamento corrisponde un'oscillazione delle caratteristiche naturali del personaggio, oltre che l'aumento progressivo di specifiche abilità. È in questo modo che il livello di difficoltà, proporzionale allo sviluppo delle protagoniste (e non solo ai punti esperienza accumulati), si adatta dinamicamente al gioco.

Final Fantasy X-2 è un sequel come non ti aspetti. Prende le distanze dal predecessore sotto quasi ogni punto di vista, ma non per rinnegare ciò che è stato, quanto per arricchirlo di nuove prospettive. L'atmosfera leggera e a tratti irriverente nasconde un RPG dallo straordinario spessore, completamente votato, come nella migliore tradizione del genere, al piacere dell'esplorazione e della scoperta.

Voto: Otto su dieci

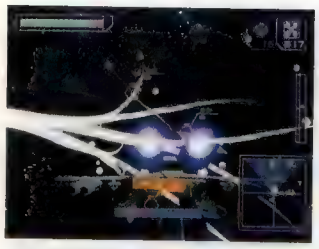
(a sinistra) Ogni cambio d'abbigliamento è accompagnato da una sequenza (accorciabile o eliminabile tramite apposito menu) che ricorda le trasformazioni delle eroine di molte serie animate giapponesi (a destra) Allineandosi ad una tendenza in voga nel gioco di ruolo nipponico, le tre protagoniste dialogano fra loro anche durante i combattimenti, dando vita a veri e propri siparietti

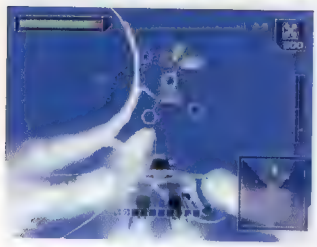
Blitzball

Il Blitzball è ancora uno degli sport più amati e seguiti nel mondo di Spira. In *Final Fantasy X-2* è possibile prendere parte ai tornei organizzati periodicamente, ma non più in veste di partecipante, quanto in qualità di allenatore e imprenditore contemporaneamente. Il compito di Yuna è quello di dirigere la propria squadra come in un gioco manageriale in scala ridotta, scegliendo o scartando gli atleti da schierare in campo e allenandoli al fine di potenziare i loro attributi. Preparare adeguatamente la squadra è l'unico modo per avere ragione dei team più ostici e riuscire a guadagnare i premi in palio.

Chou-jikuu Yousai Macross

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Bandai** Sviluppatore: **Sega-AM2** Multiplayer: **No**





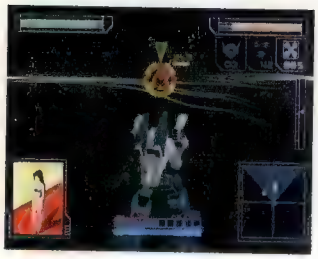
Se vuoi realizzare il videogioco di 'Macross', per prima cosa devi ricrearne l'elemento più caratteristico: le scie dei missili. Sega-AM2 c'è riuscita perfettamente. È quasi ipnotizzante osservare le evoluzioni dei 'serpenti bianchi' mentre viaggiano verso i rispettivi obiettivi

A differenza del mediocre *Robotech: Battlecry* di TDK Interactive, e a dispetto della reputazione di Bandai, *Chou-jikuu Yousai Macross* è come andrebbero realizzati i titoli su licenza: esamini il prodotto originario, ne individui le caratteristiche peculiari ed elabori il genere di gameplay più adatto a sfruttarle. Quindi ti dedichi a rifinirlo al punto che alla fine del procedimento non si capisca se sia venuto prima il gioco o il prodotto da cui deriva. La maggior parte degli sviluppatori non sa (o non vuole) andare oltre la terza fase, ma quelli che ci riescono possono seriamente creare qualcosa di buono. Melbourne House ci sta provando con *Transformers Armada*. Sega-AM2 c'è già riuscita con *Macross*. E senza neanche ricorrere al cel-shading.

Il gioco propone circa venti missioni distribuite lungo due percorsi narrativi, uno basato sulla serie televisiva dell'anime giapponese e l'altro sulla rispettiva produzione cinematografica. Il giocatore intraprende l'uno o l'altro all'avvio, per giungere all'epilogo del caso senza facoltà di deragliare dalla storia. Gli incarichi da assolvere a bordo del proprio Valkyrie sono analoghi in entrambi i casi ed orbitano attorno all'abbattimento indiscriminato degli Zentran in cielo e in terra. E nello spazio, ovviamente. Magari penetrando l'immancabile coltre di asteroidi o sorvolando l'altrettanto inevitabile flotta di incrociatori.

> "La scena, il radar e le indicazioni del visore a testa alta si contendono l'attenzione di uno sguardo febbricitante e iniettato di sangue"

Se a questo punto *Macross* dovesse apparire come il classico sparatutto 3D, è perché *Macross* è il classico sparatutto 3D. L'obiettivo di Sega-AM2 non era certo reinventare il genere, ma plasmarlo attorno alle caratteristiche peculiari della proprietà intellettuale di Bandai. Nella fattispecie le capacità trasformiste dei mech di 'Macross'. Agendo sui tasti R2 e L2, il Valkyrie muta configurazione, è proprio il caso di dirlo, on the fly: dal Fighter (caccia) al Batroid (mech bipede) passando per il Gearwalk (l'incrocio fra il caccia ed il mech), e viceversa. Il Fighter si comporta come un caccia tradizionale e concede la velocità massima assieme alla facoltà di agganciare fino a cinque bersagli contemporaneamente presso cui spedire i missili a ricerca in abbondante dotazione. Il Gearwalk permette di fare altrettanto, ma il suo comportamento è più vicino a quello di un elicottero. Ad una minore velocità di marcia rispetto al Fighter corrisponde una maggiore mobilità sul posto, agevolando il puntamento dei nemici orbitanti a distanza ravvicinata. Il Batroid, infine, non dispone di confetti esplosivi autoguidati, ma monta un utile sistema di lock-on che permette di tenere il mitragliatore indirizzato verso l'obiettivo indipendentemente dalla propria direzione.



***Macross* è basato sulle storie narrate tanto nella serie televisiva quanto nel film. In foto, il giocatore viene 'distratto' dal concorso di Miss Macross...**

Sebbene avere a disposizione tre assetti significhi dover apprendere tre diversi sistemi di controllo, una volta assimilati, le transizioni si eseguono con velocità e naturalezza, donando un soddisfacente respiro tattico all'azione. Per un rapido sterminio delle flotte avversarie è imperativo passare costantemente da un assetto all'altro. Modalità Fighter per intercettare il nemico. Modalità Gearwalk per braccarlo col reticolo di mira nel caso sia scampato al primo attacco. E quando è sufficientemente vicino da sentirne il calore dei propulsori, vai di modalità Batroid per imbottirlo di piombo con la precisione concessa dal lock-on. Quest'ultima funzione è affidata al tasto L2 non a caso. È l'ultimo pulsante da premere per passare all'assetto Batroid, pertanto il dito è già 'sul posto', dando modo di concludere la manovra d'attacco con spettacolare fluidità.

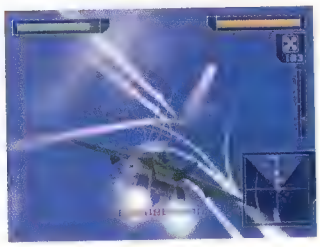
Evadere i missili mentre si tenta di agganciare il maggior numero di obiettivi è un'esperienza elettrizzante. Un'azione rapida sullo stick sinistro produce altrettanto rapidi avvitamenti sull'asse longitudinale (o fulminei scarti laterali in modalità Batroid) da far coincidere con l'istante che precede l'impatto col missile. Il problema è che raramente i missili in arrivo sono meno di due. Più spesso si tratta di farsi strada fra veri e propri sciami di testate esplosive provenienti da ogni dove. Malgrado il ritmo di gioco sia mediamente inferiore a quello proposto da titoli come *The 2nd Runner* (il quale, va precisato, privilegia gli scontri corpo a corpo piuttosto che i conflitti dalla lunga distanza), *Macross* concede comunque momenti frenetici, in cui manovre offensive ed evasive si susseguono con cadenza asfissiante, mentre la scena, il radar e le indicazioni del visore a testa alta si con-

tendono l'attenzione di uno sguardo febbricitante e iniettato di sangue.

Ma *Macross* non è purtroppo lo sparatutto perfetto che avrebbe potuto essere. Probabilmente influenzata da specifici diktat provenienti dall'alto, Sega-AM2 ha confezionando un prodotto dal livello di difficoltà insolitamente basso, al punto che **Videogiochi** fa fatica a ricordare la sequenza di distruzione del proprio Valkyrie (se mai ne è stata testimone). Piuttosto che da esigenze di mera sopravvivenza, la frenesia cui si è accennato precedentemente origina esclusivamente dalla volontà di ottenere il rank più elevato al termine di ogni missione (a cui segue la prevedibile concessione di velivoli extra). Se non disturba essere accomiatati con una D, *Macross* scivolerà via nel giro di un pomeriggio alla prima indagine dei suoi contenuti. In caso contrario, non c'è ragione di farsi sfuggire questa piccola gemma.

Voto: Sette su dieci

L'ultimo livello offre probabilmente uno dei momenti più affascinanti mai sperimentati in uno sparatutto, con il dolce brano cantato da Minmay a fare da sottofondo ad una drammatica scena di battaglia

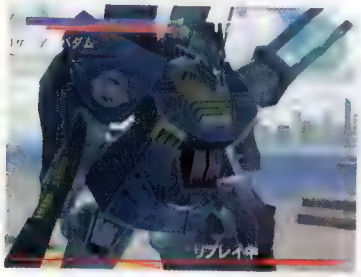


After Burner

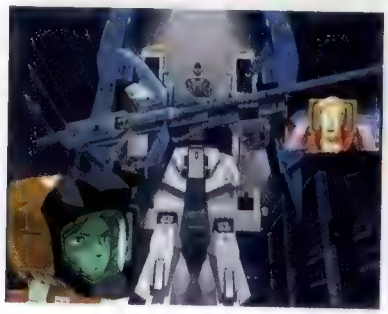
Date pure a **Videogiochi** della nostalgica, ma se esiste un gioco a cui *Macross* rimanda non è né *The 2nd Runner*, né *Colony Wars*, né qualsiasi altro sparatutto 3D. Il caccia Tomcat-derivato, il fumo denso rilasciato dai razzi, l'evasione dei missili a mezzo tonneau... Se non fosse per l'ambientazione, per il diverso sistema di lock-on e per il free roaming, questo *Macross* potrebbe essere frainteso per il remake di *After Burner*. O forse è solo il marchio Sega a trarre in inganno?

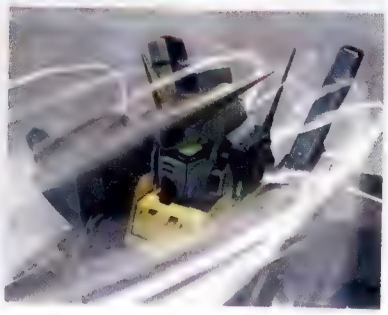
Mobile Suit Z Gundam AEUG vs Titans

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Bandai** Sviluppatore: **Capcom** Multiplayer: **2 Split-screen, 2-4 Online**



A differenza dell'edizione coin-op, la versione PS2 contiene alcuni mobile suit inediti oltre a mech e mappe tramandate dal precedente capitolo





Diversi brani della colonna sonora originale uniti a tonnellate di parlato ad opera dei doppiatori della serie televisiva contribuiscono a ricreare efficacemente le atmosfere del cartone animato

La divisione arcade di Capcom non si è mai dimostrata molto avvezza alla sperimentazione nel realizzare sequel di titoli di successo, come dimostra la massiccia quantità di picchiaduro ad incontri sfornata fino ad oggi. Di conseguenza, la popolarità di *Mobile Suit Gundam Federation vs Zeon*, in entrambe le incarnazioni casalinga e arcade, non poteva che generare un seguito 'copia carbone', differente dal suo predecessore solo per il soggetto trattato (la seconda serie televisiva di Gundam).

Se si esclude l'aggiunta di una barra dei super colpi 'alla Street Fighter', la struttura di gioco è rimasta sfacciatamente invariata. Sebbene la brillante formula dello sparatutto arcade a squadre ideata da Capcom non richiedesse particolari miglioramenti, se non la possibilità di aumentare il numero di giocatori in campo, il sistema di controllo dei mobile suit presentava alcune imperfezioni che sono state ignorate. In particolare risulta poco agevole il combattimento nello spazio, a causa della difficoltà nel percepire la distanza dal bersaglio e della ridotta manovrabilità del proprio mezzo. Più in generale, laddove sia comprensibile la volontà di Capcom di non appesantire eccessivamente un titolo destinato al mercato operante a gettoni, sarebbe stata auspicabile l'applicazione delle modifiche più reclamate dagli appassionati del primo capitolo, come ad esempio la possibilità di sollevare arbitrariamente lo scudo per ripararsi. Identica al prequel anche la realizzazione tecnica, capace di evocare gli eventi della serie animata, ma priva della sofisticazione che accomuna le produzioni attuali.

Bandai, responsabile della versione PS2, si è dimostrata altrettanto pigra limitandosi ad aggiungere una modalità online (originariamente esclusiva della versione Dreamcast) offerente un semplice deathmatch. La modalità split-screen a due giocatori e il Mission mode rispecchiano le analoghe controparti proposte in *Federation vs Zeon*, con la seconda afflitta dalle medesime problematiche legate alla scarsa varietà di obiettivi proposti nel corso delle sue duecento e passa missioni.

Mobile Suit Z Gundam AEUG vs Titans è un'occasione mancata da parte di Capcom di aggiornare e perfezionare *Federation vs Zeon*. Considerato che i giocatori potenzialmente interessati a questo titolo difficilmente ne avranno ignorato il prequel, la mancanza d'innovazione lo rende meno appetibile di quanto avrebbe potuto essere. Soprattutto per l'utenza PAL, dal momento che la modalità online verrà probabilmente estirpata durante il processo di localizzazione.

Voto: Sei su dieci

Gotcha Force

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno (Production Studio 1)** Multiplayer: **2-4 Split-screen**

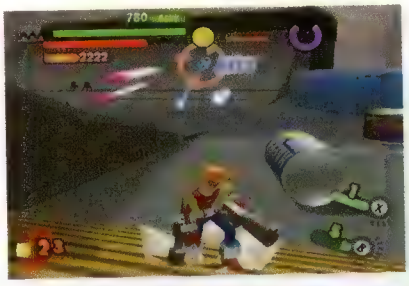
Videogiochi vorrebbe essere politically correct. **Videogiochi** vorrebbe che la redazione e il suo pubblico fossero per metà composti da esponenti del gentil sesso. **Videogiochi** vorrebbe interpretare la decisione di Capcom di affidare *Gotcha Force* a una producer a qualche mese dall'inizio dello sviluppo del gioco come il segno che i tempi stiano cambiando. Ma se il risultato dev'essere analogo a quello visto nel titolo coordinato dalla minuscola Hitomi Nishimoto, forse è preferibile che le donne si limitino a giocare. Con buona pace di Roberta Williams.

Gotcha Force è un titolo carente praticamente in ogni settore, ma che dà il peggio di sé proprio nella meccanica di gioco. L'obiettivo di un utente già stordito al primo impatto con un comparto grafico di una piattezza e una banalità sconcertanti, è quello di recuperare i 200 robot disseminati nel gioco: l'intenzione di Capcom è evidentemente quella di fare leva sulla passione collezionistica di una tipologia di utente molto giovane, come dimostra la serie di giocattoli uscita in Giappone in contemporanea col titolo. Sfortunatamente, impossessarsi dei 'borg' non risulta divertente come recuperare una pletora di Pokémon, e lo Story Mode si rivela tedioso e caratterizzato da una sceneggiatura invero esile: dialoghi puerili tesi a raccontare le gesta di un Imperatore Galattico e dei suoi piani di conquista della Terra mediante un esercito di robot fanno da sfondo a combattimenti semplici e ripetitivi. Il giocatore deve quindi scegliere quali dei propri robot mandare in campo contro l'esercito alieno (già sentita, nevvero?) per ogni area di Safari Town, dando vita a scontri che **Videogiochi** si limiterà a definire semplicistici.

L'essenzialità del sistema di controllo, scontata dato il target a cui è destinato questo *Gotcha Force*, si riflette nell'azione di gioco, con i robot incapaci di portare attacchi con fluidità e costanza perché costretti a ricaricare con allarmante frequenza i propri indicatori energetici prima di compiere una mossa con un minimo di effetto. I borg si limitano quindi a correre, a portare qualche semplice attacco e a urtare contro i muri invisibili che delimitano l'arena di gioco (accompagnati da una rotazione forsennata della telecamera virtuale) con preoccupante frequenza.

In definitiva, un action game la cui esistenza trova spiegazione unicamente nell'ampia gamma di merchandising ludico ad esso collegato.

Voto: Quattro su dieci



La selezione del bersaglio da inquadrare tramite i tasti L o R è piuttosto agevole. Non altrettanto si può dire dell'evasione dai colpi nemici mediante la doppia pressione dello stick analogico

Prima di ogni battaglia è necessario scegliere quali robot schierare in base alle loro caratteristiche. I borg possono anche essere salvati su memory card e, ovviamente, scambiati con altri giocatori

Grand Theft Auto Double Pack

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2** Versione: **Americana** Produttore: **Rockstar Games** Sviluppatore: **Rockstar North/Rockstar Vienna** Multiplayer: **No**

Il *Grand Theft Auto Double Pack* viene venduto nei negozi ad un prezzo consigliato equivalente a quello di un gioco singolo

L'elenco dei miglioramenti tecnici nell'edizione Xbox include la riduzione dei tempi di caricamento e di salvataggio. Da segnalare inoltre la presenza della modalità 16:9

Not for individual sale

Dal punto di vista del packaging, i due giochi all'interno della confezione sono praticamente uguali ai normali giochi Xbox, ad eccezione del design delle copertine, caratterizzate da una sola, estesa illustrazione e prive di qualsiasi scritta oltre il titolo del gioco e il divieto di rivendita individuale. Un piccolo problema per i negozianti con l'abitudine di aprire i bundle per rivendere singolarmente i giochi.

Dentro la confezione in cartoncino odoroso del *Grand Theft Auto Double Pack* non ci sono solo *Grand Theft Auto III* e *Grand Theft Auto: Vice City*, ognuno completo di custodia, manuale e poster. Ci sono anche 30 ore circa di gioco compulsivo. O anche il doppio, per chiunque ami follemente l'attività del cazzeggio metropolitano. Entrambi i giochi hanno conservato inalterata la struttura delle versioni originali, ma vantano, per il debutto su Xbox, una serie di validi miglioramenti di carattere tecnico. Rockstar ha perfezionato alcuni modelli poligonali e alcune texture, ha aggiunto nuovi effetti di luce, ha implementato un migliore antialiasing eliminando parte del molesto motion blur. L'orizzonte si è ulteriormente esteso, grazie ad un motore poligonale in grado di disegnare gli scenari ad una distanza maggiore. La fluidità complessiva è a sua volta migliorata, annullan-do molti degli scatti e dei rallentamenti che caratterizzavano l'azione delle versioni originali PS2. Una revisione che ha coinvolto anche il comparto audio. Non solo per il perfezionamento di alcuni effetti sonori, ma anche per l'inedito supporto del Dolby 5.1 e per la possibilità, in entrambi i titoli, di utilizzare la propria colonna sonora sfruttando l'Hard Disk interno della console. Il sistema di controllo è stato adattato nel migliore dei modi al controller Xbox. L'assenza di due dorsali rispetto al pad PS2 ha costretto ad una rimappatura dei pulsanti in funzione dei meno pratici tasti bianco e nero, ma la presenza dei grilletti analogici (utilizzati per l'accelerazione e la frenata) ha permesso di offrire un sistema di guida più pratico, caratterizzato da una migliore sensazione di controllo dei veicoli. Il risultato è la storica qualità ludica di *GTAIII* e *Grand Theft Auto: Vice City* impreziosita di piccoli potenziamenti tecnici. E la dimostrazione che alcune opere non sentono il peso del tempo.

Il *Grand Theft Auto Double Pack* è una celebrazione della serie che trascende la pura operazione commerciale. È un omaggio al vincitore, un riconoscimento alla carriera, dentro e fuori lo schermo. Qualsiasi sia l'opinione sulla saga Rockstar, *Grand Theft Auto* ha avuto il merito di prendere a calci il videogioco, i videogiocatori assuefatti al perbenismo ludico e i perbenisti non assuefatti al videogioco. Un motivo di dibattito che, come nel caso del più recente *Manhunt*, prescinde dalle reali intenzioni degli sviluppatori. *GTA* è un dito medio a tutto schermo. E un messaggio in calce: "E ora discutete questo".

Voto: Nove su dieci

Medal of Honor Infiltrator

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Netherock Ltd.** Multiplayer: **2**

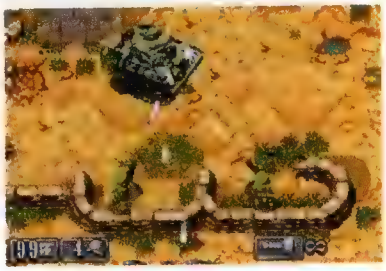
La guerra non è mai stata così divertente. Così recitava lo slogan coniato da Sensible Software per l'indimenticabile *Cannon Fodder*. E allo stesso modo Electronic Arts, se non fosse una softco terribilmente seria, potrebbe pubblicizzare il suo *Medal of Honor Infiltrator*. Perché la saggezza dimostrata da EA con l'abbandono del 3D su GBA (qualcuno ricorda l'obbrobrioso *MoH Underground* sul portatile Nintendo?) e la perizia di Netherock hanno prodotto un titolo estremamente godibile, nonché unico nel suo genere.

La particolarità di *Infiltrator*, curiosamente, deriva dal suo essere il frutto di un mix di vari generi videoludici d'epoca. La maggior parte del gioco, infatti, offre una prospettiva in stile *Commando*, mentre i livelli d'intermezzo sono palesemente ispirati ad *Operation Wolf*. Nel primo caso, chiaramente, la meccanica è più complessa di quella del classico Capcom: lo spirito è pur sempre quello di *Medal of Honor*, e quindi ci si ritrova ad aggirarsi in territorio ostile con molta circospezione, sfuggendo ai fari posti a guardia dei recinti e agli allarmi, evitando i confronti diretti con i nazisti in schiacciante superiorità numerica e sfruttando lo scenario per attirare in trappola i fanti nemici e farli fuori ad uno ad uno, magari colpendoli alle spalle con il calcio dell'arma brandita (meno rumore si fa, più a lungo si vive...). Le sparatorie frenetiche ovviamente non mancano, così come la possibilità di curare le proprie ferite, ma l'enfasi è sul movimento silenzioso, sull'ingresso furtivo in edifici e tende da campo, sull'accorta esplorazione di sotterranei infestati da fucilieri e ufficiali. In breve, sulla preservazione della propria vita nell'assolvimento della missione da svolgere.

Di attentati alla sua bellicosa esistenza, d'altra parte, il protagonista di *Infiltrator* ne subisce parecchi, e pure pericolosi. I nemici sono ben armati, non si fanno scrupoli quando si tratta di chiamare i rinforzi, sparano a raffica senza concedere tregue e godono anche di una buona mira. L'utente, da parte sua, può scegliere tra diverse accoppiate di armi primarie e secondarie, sparare nelle canoniche otto direzioni e fissare l'angolo di mira pur continuando a muoversi liberamente. Per forza di cose, queste sofisticazioni si perdono nei livelli in soggettiva, che rimangono comunque un piacevolissimo diversivo e propongono anche una certa varietà. È altresì vero che *Infiltrator*, purtroppo, difficilmente può dirsi un prodotto capace di resistere all'impietoso avanzare del tempo, ma ciò non gli impedisce di affermarsi come la sorpresa dell'anno in ambito GBA, il che non è affatto poco.

Voto: Otto su dieci

Medal of Honor Infiltrator vanta una grafica coloratissima e assai ricca di dettagli, nonché caratterizzata da buone animazioni



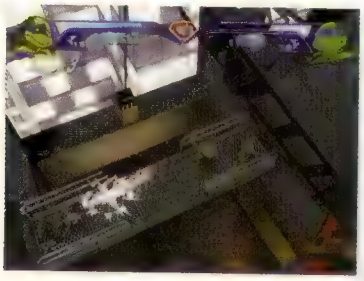
Al protagonista di *MoH Infiltrator*, già disperatamente solo oltre le linee nemiche, è negata la possibilità di sparare a ventaglio, bastardamente concessa ai suoi infami e ghignanti avversari...

L'atmosfera è tutto

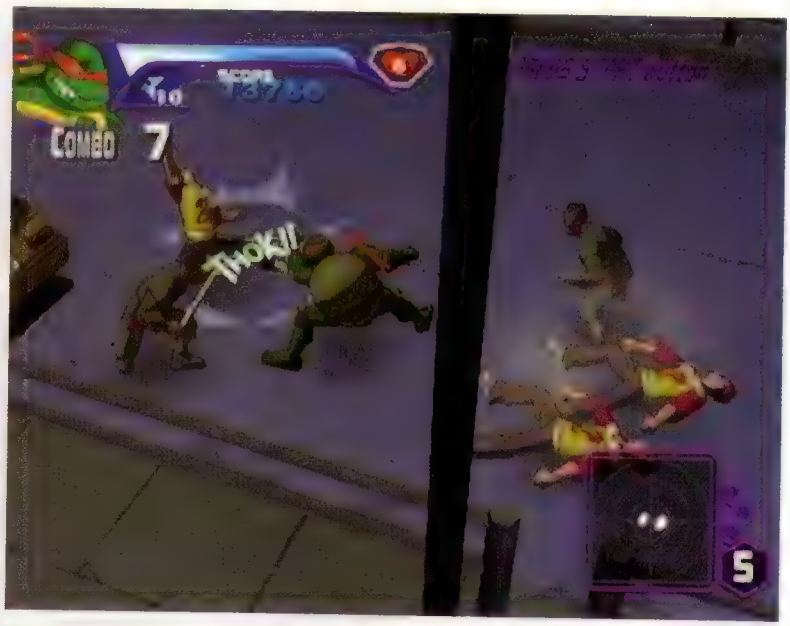
La varietà e l'attenzione ai dettagli sono due degli aspetti migliori di *Infiltrator*, i cui 15 livelli mettono l'utente di fronte ad una vasta tipologia di operazioni da portare a termine. Infiltrazione, ricerca e recupero, sabotaggio, protezione di obiettivi sensibili e assalto sono solo alcuni dei compiti a cui assolvere, magari usufruendo delle mitragliatrici fisse sottratte ai nemici e di veicoli come i leggendari carri armati tedeschi. Il coinvolgimento è acuito da ingegnosi accorgimenti tra cui figurano bombardamenti improvvisi, proiettili che rimbalzano contro gli ostacoli, avversari che si chiamano a gran voce una volta individuato l'intruso e brani militareggianti in stile anni '40.

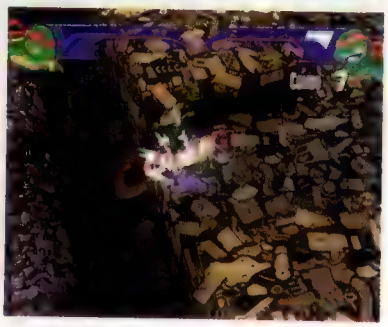
Teenage Mutant Ninja Turtles

Sistema: **PS2, Xbox, GC, PC** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCEJ** Multiplayer: **2**



Le limitazioni concettuali inficiano in maniera ancora più pesante la modalità Versus, un inutile complemento al già non eccelso Story Mode





Nonostante il comparto grafico di buon livello, nemmeno le partite a due giocatori riescono a offrire una dose di varietà tale da incentivare la rigiocabilità del picchiaduro Konami. Le differenze prestazionali fra le quattro tartarughe ninja selezionabili sono così sottili da risultare irrilevanti

Teenage Mutant Ninja Turtles è un titolo dalla dubbia utilità e la cui unica ragione esistenziale potrebbe essere quella di fungere da esempio nell'inesauribile dibattito sull'eventualità di ripescare un concept del passato per riproporlo in chiave moderna. Esempio negativo, beninteso, perché il titolo KCEJ non rinvigorisce i fasti di un genere glorioso come quello dei beat'em up a scorrimento, ma ne peggiora il ricordo, instillando nel giocatore dai vent'anni in su il dubbio su come abbia fatto a passare così tante ore a dilettarsi con i picchiaduro a scrolling laterale nel decennio passato.

Il vero problema di *Teenage Mutant Ninja Turtles* non risiede infatti nella realizzazione tecnica, tutto sommato discreta, ma nella meccanica di gioco, banale e ripetitiva. Nonostante il sistema di controllo si basi sull'utilizzo di un numero di tasti decisamente superiore a quello dei suoi predecessori degli anni '90 (con ovvi problemi per i pochi utenti PC abituati a giocare con la tastiera e interessati ad un simile tie-in), le quattro tartarughe ideate da Kevin Eastman e Peter Laird non custodiscono un repertorio di mosse tale da portare alcuna innovazione a un gameplay che ha già detto tutto quello che doveva dire. Non solo. Le manovre più complesse, come calci volanti o attacchi rotanti, possono essere eseguite solo dopo averle 'imparate' nel corso di una serie di prove ad hoc all'interno di appositi dojo, un incentivo alla rigiocabilità che finisce unicamente per tediare l'utente che vorrebbe solo dare sane mazzate ai nemici nel modo più vario e originale possibile. Invece, complice anche l'inutilità del dash (l'intelligenza artificiale degli avversari è nella maggior parte dei casi aberrante) e il fatto che l'indicatore delle combo si azzeri sin troppo velocemente, le partite si riducono a una corsa continua (interrotta solo dall'esecuzione ripetuta degli attacchi base) attraverso livelli decisamente troppo lunghi e fronteggiando avversari sulla cui varietà **Videogiochi**, ancora sotto l'effetto del 'buonismo natalizio', preferisce soprassedere.

Analogamente, è inutile interrogarsi sull'inspiegabile assenza di una modalità a quattro giocatori che avrebbe, se non altro, movimentato il tutto. Meglio soffermarsi sul buon lavoro dei grafici di KCEJ, i quali, pur non adottando soluzioni stilistiche particolarmente complesse, sono riusciti a restituire un efficace feeling cartoonesco grazie anche all'inclusione di 'strilli' onomatopeici proposti mediante fumetti 'alla *XIII*'. Peccato per il resto del gioco.

Voto: Quattro su dieci

Gregory Horror Show

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

Anche **Videogiochi** commette errori di valutazione grossolani. Sommersa dalle decine di review code giunti in redazione negli ultimi mesi, la versione giapponese di *Gregory Horror Show* è stata dapprima snobbata e poi dimenticata. L'uscita della versione PAL del titolo Capcom permette di porre rimedio a questo torto e di dedicare il giusto tributo a uno dei giochi inaspettatamente più divertenti del 2003.

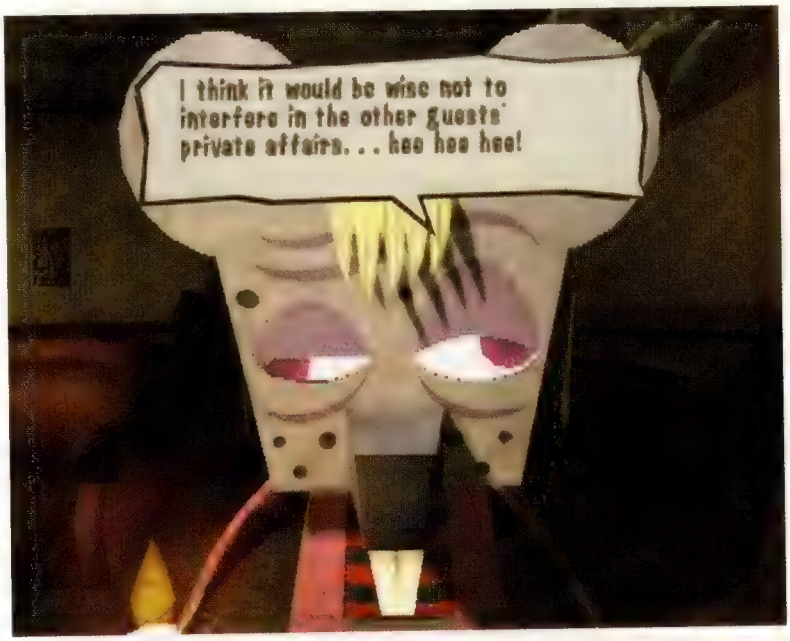
Gregory Horror Show è basato sull'omonimo cartone animato giapponese e come tale sembrerebbe indirizzato a un pubblico di giovanissimi, ma le atmosfere orrorifiche e sinistre di questo tie-in sono parecchio differenti da quelle del compagno di scuderia *Nightmare Before Christmas*, e tutta l'avventura è permeata da una sinistra malinconia. Pur essendo fruibile da un pubblico di minorenni, *GHS* è quindi apprezzabile al meglio solo da giocatori adulti, preferibilmente dalla mente aperta e amanti del *nonsense*.

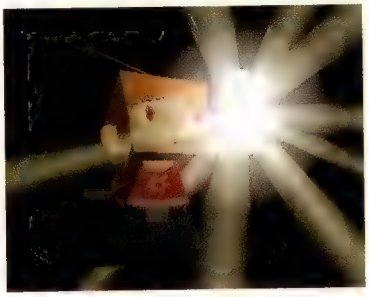
Il punto di forza di *GHS* è sicuramente l'azzecatissimo character design: difficile stabilire dove finiscano i meriti della serie animata (oscura a **Videogiochi**) e comincino quelli dello staff Capcom, ma ideazione, animazioni, dialoghi, voci e comportamento di ognuno dei 15 ospiti dell'albergo sono eccezionali e spassosissimi. Dello stesso livello gli enigmi che, nonostante l'estrema semplicità, non risultano mai noiosi e ripetitivi: al contrario, ogni puzzle è divertente e ingegnoso, e si adatta alla perfezione alla personalità di ogni ospite, aiutando il giocatore a conoscerli meglio.

A livello strutturale, *GHS* è decisamente intricato: l'indicatore di sanità del protagonista viene ricaricato leggendo dei libri particolari, ma per farlo è necessario sprecare del tempo, aumentando di conseguenza il livello di stanchezza. Buttando nel calderone anche una gestione del sonno imprevedibile e una pletora di opzioni dagli effetti non sempre chiari, l'approccio del giocatore nei confronti di questi indicatori è spesso casuale. Fortunatamente la bizzarra escalation di malanni (mal di testa, ansia, malinconia...) e i farmaci necessari alla loro cura possono essere largamente ignorati per impendire che la meccanica di gioco risulti troppo complicata.

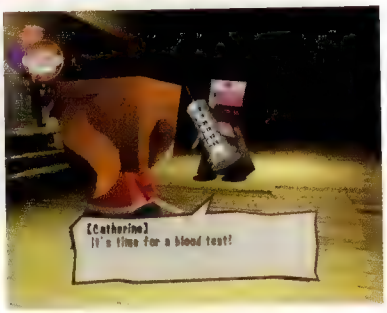
Anzi, quest'ultima caratteristica è forse interpretabile come l'unico aspetto del gioco su cui è possibile muovere una critica ai designer Capcom, assieme ad una longevità modesta che potrebbe indisporre qualcuno. Per il resto *Gregory Horror Show* è un titolo delirante e la dimostrazione dell'inutilità di un budget milionario per lo sviluppo di un titolo esaltante.

Voto: Otto su dieci





La mappa ha un'importanza fondamentale. Sfortunatamente non aggiorna i movimenti degli ospiti dell'albergo in tempo reale, costringendo ad attivarla e disattivarla con eccessiva frequenza



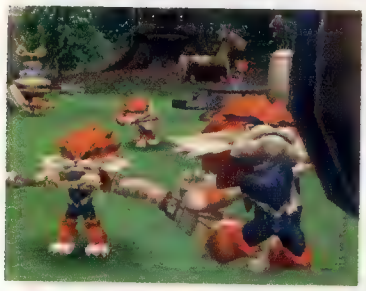
Una volta scoperti, la fuga dagli ospiti è inquietante e frenetica. Proprio mentre il giocatore pensa di essere sfuggito a uno di loro, ne sbuca dall'angolo un altro pronto a fargli vivere un simpatico Horror Show...

Ladri di anime

Lo scopo del gioco è rubare le anime ai vari ospiti dell'albergo, spiandonli, studiandone i movimenti e imparando le loro abitudini per capire quale sia il momento migliore per sottrargliele. Una volta effettuato il furto, i clienti derubati andranno su tutte le furie e i giocatori dovranno evitarli ad ogni costo, monitorando costantemente la mappa di gioco. In caso di scontro con un cliente furibondo... be', l'Horror Show, sempre diverso a seconda dell'ospite, è quello di cui sarà involontario protagonista il giocatore, il cui livello di sanità mentale aumenterà fino ad arrivare alla follia totale. O, in altre parole, al Game Over.

Monster Rancher 4

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Tecmo** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**



Una delle novità di *Monster Rancher 4* consiste nel poter allevare più mostri contemporaneamente, caratteristica che favorisce la giocabilità nel breve/medio periodo

No, nonostante quanto possiate pensare vedendo queste foto, non c'è alcun refuso nella scheda informativa posta nella parte alta della pagina: *Monster Rancher 4* è un titolo per PlayStation2 e non PSone

Sebbene non vada dimenticata l'importanza che *Monster Rancher* ha avuto nell'evoluzione dei 'growing game', il quarto episodio della serie Tecmo nata nel lontano '97 non sembra possedere i requisiti necessari per attirare i numerosi appassionati di questo genere ludico. Un genere cresciuto proprio come le creature che ne sono protagoniste grazie all'approfondimento delle sue meccaniche in titoli diversi come *Dark Chronicle* e, ovviamente, nei vari *Pokémon*.

Non che *Monster Rancher 4* sia scevro di novità: l'implementazione di elementi di chiara natura RPGistica nelle fasi di esplorazione e nella storia che fa da sottofondo all'avventura è tutto sommato piacevole, il sistema di combattimento è stato potenziato con nuove mosse e una gestione degli attacchi più funzionale di quanto visto in *MR3*, mentre l'interfaccia utente per l'organizzazione della propria agenda è più pratica ed è ora possibile customizzare il proprio allevamento. Ma fondamentalmente ci troviamo di fronte a un titolo 'vecchio', costruito intorno alla gestione della solita routine a base di allenamenti, tornei, acquisizione di materiale vario e combattimenti che forniscono pochissima sfida. Tutto molto curioso ed intrigante nel breve periodo, divertente in quello medio, ma monotono alla lunga.

Un altro elemento di perplessità, che dovrebbe infastidire anche gli aficionado più integralisti di *Monster Rancher*, è costituito dal passaggio dalla grafica in cel shading a un 3D più generico. Le locazioni di gioco denotano una povertà inquietante, così come la palette cromatica scelta dai grafici Tecmo per le texture delle varie ambientazioni: in un'orgia di grigi e marroni, il giocatore non può far altro che consolarsi con il design dei mostri, lodevole seppur privo di quel carattere che contraddistingueva i loro colleghi visti nei vari prequel.

Ma quel che manca in qualità viene ampiamente sopperito in quantità. Come da tradizione, pescando nella propria collezione di CD e DVD, è possibile dare vita a nuovi mostri semplicemente inserendo un disco nella console: un'opzione non fondamentale, ma comunque apprezzabile in questo contesto, anche per l'idea di elargire creature 'speciali' mediante alcuni DVD particolari (come quelli dei giochi Tecmo, naturalmente). Ma anche una collezione di supporti digitali come quella posseduta da **Videogiochi** può fare ben poco per elevare l'appeal di un titolo la cui ripetitività, da 'attrattiva' principale, è diventata il suo peggior difetto.

Voto: Cinque su dieci

F-Zero: Falcon Densetsu

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-4**

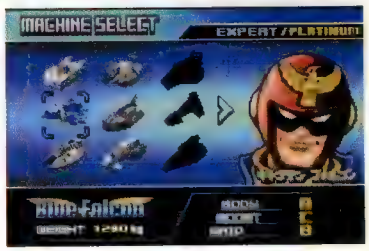
Mentre la nuova serie animata ispirata all'universo di *F-Zero* esordisce sugli schermi giapponesi, il videogioco ispirato al nuovo anime approda sugli schermi di GBA. Chiamatelo spot pubblicitario, **Videogiochi** preferisce chiamarlo un buon sequel.

F-Zero: Falcon Densetsu riprende la tradizione del prequel per GBA (*F-Zero: Maximum Velocity*, 2001), evolvendolo in direzione dell'ultimo episodio per GameCube. Il plotone delle modalità di gioco si schiera al completo, dal Training al Time Attack, passando per i classici Multiplayer e Grand Prix. La modalità Zero Test si compone di singole prove a cronometro su sezioni di tracciato. Lo Story Mode impone una struttura in episodi, nella quale completare le missioni dei differenti personaggi, tra gare all'insegna della prima posizione o della distruzione dell'avversario.
Ma la vera anima del nuovo episodio, oltre questi spunti di diversificazione, è nel rinnovato sistema di controllo.

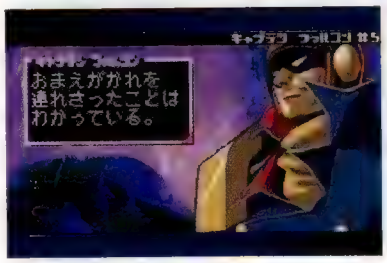
F-Zero: Falcon Densetsu riprende il classico modello di guida della serie introducendo piccoli elementi di approfondimento. L'attivazione del boost consuma l'energia del veicolo, costringendo all'attenta gestione dei passaggi sulla corsia di ricarica. L'introduzione dell'attacco laterale amplifica la natura guerrafondaia dell'azione. E quella che prima era gara, diventa scontro. L'esperienza di gioco guadagna frammenti di tensione, grazie ad una maggiore velocità media e, soprattutto, all'ottima differenziazione dei veicoli, che impone di confrontarsi, di volta in volta, con i limiti della scarsa aderenza o delle basse prestazioni. Il giocatore rimane inizialmente perplesso di fronte alla malvagità di alcuni passaggi, ma il sistema di controllo rivela il suo potenziale solo a medio termine, permettendo al pilota esperto di eseguire manovre prima ritenute improbabili. Una buona curva di apprendimento scorta il giocatore durante tutta l'avventura, ma non riesce ugualmente a sventare il principale limite del gioco: l'imperfetto bilanciamento.

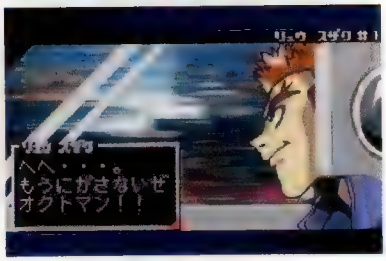
F-Zero: Falcon Densetsu stenta ad offrire una sfida degnamente equilibrata. I livelli iniziali denunciano da subito un inconsistente livello di difficoltà, che si alza solo nella seconda metà di gioco. La narcotica gara in solitaria delle prime ore cede il passo a diverse competizioni entusiasmanti, ma la frustrazione delle ultime gare deprime il giocatore. I differenti approcci alla guida (dalla gara, alla missione di distruzione, al time attack con ghost) si rivelano materiale di qualità, ma a tratti sottosfruttato, inducendo spesso all'insofferenza piuttosto che all'adrenalina. Il risultato è *F-Zero*, ma con un retrogusto amaro.

Voto: Sette su dieci



Lo sblocco dei personaggi/veicoli attraverso i progressi nelle varie modalità di gioco supplisce alla carenza di sfida di molte prove, incentivando al tempo stesso il giocatore a perseverare nelle gare più ostiche





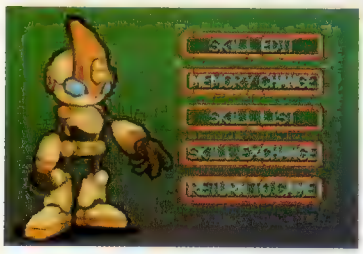
Il mediocre character design della serie ufficiale cede il passo in questo episodio alla buona qualità dei personaggi ridisegnati per l'anime. Lo Story Mode sfrutta questo elemento per intessere microtrame all'insegna delle schermate statiche e dei dialoghi (in giapponese)

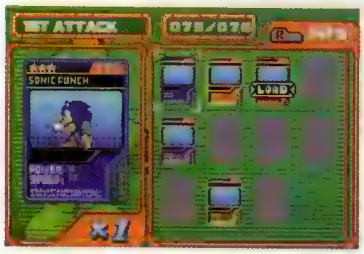
Track list

Il design dei tracciati impone al giocatore lo sfruttamento di precise tecniche di guida. L'inclinazione del veicolo per affrontare una curva può essere accompagnato, ad esempio, da un attacco laterale per recuperare rapidamente il centro pista, oppure da una scarica di boost per evitare la deriva. I passaggi più ostici, maggiormente che in passato, richiedono un'azione calibrata su freno e acceleratore. La diversificazione delle condizioni di guida sfrutta anche le caratteristiche di alcuni tracciati, come la presenza massiccia mine, l'invasiva nebbia all'orizzonte o l'assenza di protezioni laterali.

Sonic Battle

Sistema: **Game Boy Advence** Versione: **Giapponese** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sonic Team** Multiplayer: **2-4**

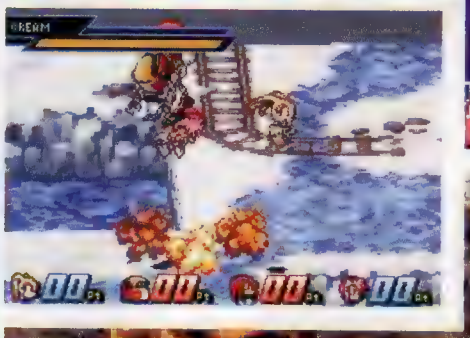


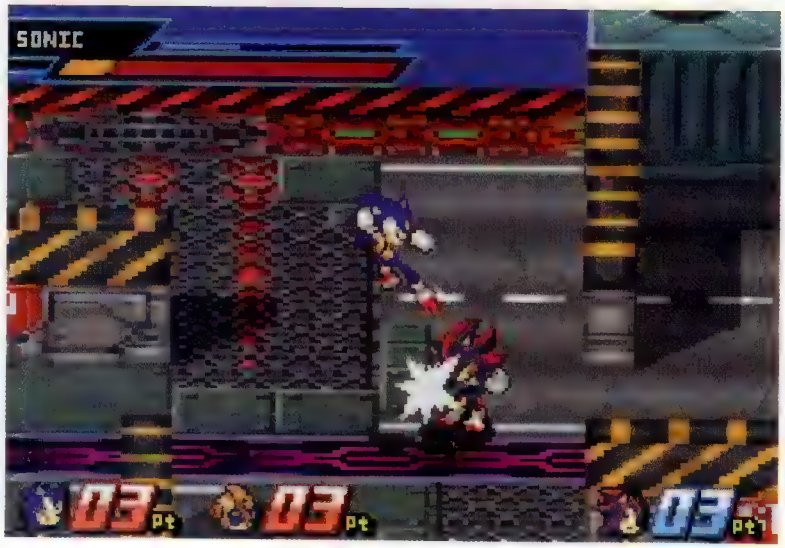


Ogni card indica la velocità, la potenza e il costo del colpo in punti abilità. Oltre agli attacchi, le card permettono di personalizzare Emerl anche per quanto riguarda le pose di combattimento o i colori

Sonic Briefing

All'inizio di ogni combattimento (e prima di scendere nuovamente in battaglia, dopo aver perso una vita) il giocatore può personalizzare il colpo speciale eseguito con il dorsale destro. A sua disposizione 3 tipi di attacco (diretto, esplosivo e a proiettile), da assegnare al colpo speciale eseguito a terra, in volo o per la difesa. In quest'ultimo caso l'attacco non può essere realmente eseguito, ma il personaggio acquisisce l'abilità di pararlo. Un sistema discretamente complesso, ma che non viene supportato da un adeguato bilanciamento dell'azione di gioco.





La saggezza giapponese insegna a diffidare dai videogiochi che, in via generale, potrebbero essere completati da una scimmia. *Sonic Battle* è un picchiaduro in stile *Power Stone*, vanta una discreta quantità di modalità di gioco e un sistema di combattimento abbastanza articolato. Ma potrebbe essere completato da una scimmia. Sonic Team ha sperimentato ogni mezzo per potenziare il suo aspirante gioiello. Al gioco in singolo è riservata la modalità Challenge, con sequenze di combattimenti. Al gioco in multiplayer la modalità Battle, con scontri customizzabili. Ma la questione della scimmia, malauguratamente, permane.

È nello Story Mode che trova espressione l'elemento più interessante di *SB*. O meglio, nel personaggio di Emerl, misterioso robot al centro delle vicende narrate. Una particolare abilità permette ad Emerl di acquisire le tecniche di combattimento degli avversari. L'addestramento in battaglia garantisce al contempo l'incremento dei suoi punti abilità. È in questo passaggio che la scimmia entra nel panico. Durante l'avventura, il giocatore ha la possibilità di costruire un combattente totalmente personalizzato, basato sulla combinazione di quasi 30 caratteristiche, gestendo oltre 300 abilità. Un sistema che appassiona il giocatore, ma oltre il quale, sadicamente, attende ancora la scimmia.

È quando l'azione ha inizio che l'entusiasmo crolla. Il sistema di controllo mette a disposizione salto, attacco, parata e colpo speciale, mentre quello di combo si rivela mediamente complesso e ragionato. Ma il combattimento, in ultima analisi, non coinvolge. La risposta dei comandi demoralizza a tratti per imprecisione. Il comportamento degli avversari si limita alla ripetizione di classici pattern. La gestione dei colpi, da parte sua, non prevede strategiche corrispondenze di attacchi e contrattacchi. Riuscire a sconfiggere un avversario ripetendo a oltranza la stessa mossa è un'esperienza d'altri tempi. Un motivo di esaltazione per la scimmia, ma non per il giocatore, che vede svanire buona parte delle interessanti premesse del titolo Sega.

Sonic Battle è un gioco dal buon potenziale ma dall'approfondimento illusorio. Qualsiasi sia la modalità di gioco, l'azione si ripete sempre uguale a sé stessa, appagando lo stacanovista dell'apprendimento o del combattimento caotico, ma trasmettendo per il resto poca passione al giocatore singolo. Il destino del gioco Sonic Team è nel multiplayer. Più precisamente nella possibilità di trovare nella sfida contro un umano quello che, in realtà, manca nel codice di gioco. Un titolo adatto a chi abbia la possibilità di esplorarlo con amici. O a chi, in un modo o nell'altro, si senta scimmia dentro.

Voto: Sei su dieci

Svezza un nuovo videogiocatore

Regala questo buono sconto ad un amico. Leggi **Videogiochi.** Fai leggere **Videogiochi**

PS2 XBOX GAMECUBE PC GBA MOBILE GAMING

Videogiochi

BUONO SCONTO DI €1

Promozione per l'acquisto di una copia della rivista **Videogiochi** a **€5** invece di **€6**. L'offerta non è cumulabile.

Ritaglia il coupon e consegnalo all'edicolante.

Offerta valida fino al 10/02/2004 per l'acquisto di una copia di Videogiochi #005

VGFEB04-VG

future games

Il meglio per i videogiocatori

speciale Digital Camera magazine

La guida definitiva all'acquisto di una fotocamera digitale

- 70 prove complete
- Prezzi e caratteristiche di tutti i modelli
- Come scegliere la nostra fotocamera
- Capire il gergo digitale
- Tutte le ultime novità

Horace Goes Skiing

Videogiochi riscopre un titolo dall'importanza seminale

ZX Spectrum | Produttore: **Psion** | Sviluppatore: **Melbourne House** | 1982

La sezione sciistica è di sicuro più avvincente di quella 'alla *Frogger*', anche se vedere il mostruoso Horace con gli sci ai piedi ha un che di inquietante

Psion, etichetta ormai di culto per i possessori di ZX Spectrum, torna sull'home computer targato Sinclair con un gioco sciistico senza troppe pretese. Protagonista della simulazione è ancora una volta il grossolano Horace, che, dopo i fasti (?) di *Hungry Horace*, inforca gli sci in un titolo banale e poco profondo.

A dire il vero, *Horace Goes Skiing* non è un gioco, ma due giochi in uno. Nella prima parte bisogna condurre l'inquietante protagonista attraverso una strada trafficata, così da giungere in un negozio specializzato presso cui noleggiare la propria attrezzatura. In un raro caso di autenticità, il noleggio degli sci costa l'esorbitante cifra di 10 dollari. Sebbene all'inizio della partita si disponga di un capitale di 40 dollari, va tenuto presente che in caso di scontro con il traffico stradale si dovranno scucire 10 dollari in spese ospedaliere. Fortunatamente, è possibile racimolare un po' di grana una volta arrivati sulle piste.

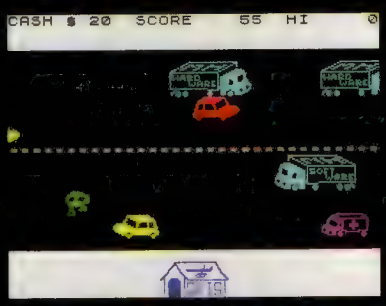
I fan di *Frogger* troveranno sicuramente familiare la dinamica schiva-traffico. L'unica differenza è che i veicoli che scorrono sulle varie corsie viaggiano a velocità irregolari, arricchendo l'azione con un elemento di casualità (o di ingiustizia, direbbero alcuni).

Questo breve preambolo al gioco vero e proprio può sembrare inizialmente una piacevole novità, ma bastano poche partite per riconsiderarlo irritante ai limiti dell'esasperazione. Quando assistere al trasporto in ambulanza di uno sgorbio blu smette di far ridere, si comincia a soffrire l'attesa di trovarsi in pista.

Ed è proprio lì che il gioco migliora. Una serie di paletti rossi e blu indica il percorso da seguire, ed ogni volta che Horace manca un porta viene alleggerito di soldi e punti. Gli ostacoli più insidiosi sono rappresentati dagli alberi: ogni scontro con un sempreverde può costare la rottura degli sci noleggiati. E in quel caso bisogna sorbirsi per l'ennesima volta l'attraversamento della strada.

La grafica è funzionale, anche se va detto che i tre frame di animazione del protagonista faticano a trasmettere la potenza e l'eleganza di un Alberto Tomba d'annata. Ciò nonostante, lo stile grafico troverà parecchi consensi fra i sostenitori del minimalismo (e delle droghe pesanti). Per tutti gli altri, *Horace Goes Skiing* è un titolo divertente per qualche partita, ma la sua ripetitività finisce irrimediabilmente per penalizzarlo sul lungo periodo.

Voto: Cinque su dieci



Questa stazione sciistica dev'essere la più trafficata del mondo intero. Il povero Horace non deve solo attraversare la strada per noleggiare gli sci, ma ri-attraversarla per arrivare alle piste. Delirio

Retrospettiva

Horace Goes Skiing fu uno dei primi videogiochi sciistici e, grazie anche alla popolarità di Psion presso l'utenza Spectrum, riscosse un buon successo commerciale. Per gli standard dell'epoca era divertente e giocabile, e l'inclusione di due generi ludici differenti in un unico prodotto lo rendeva anche decisamente originale.

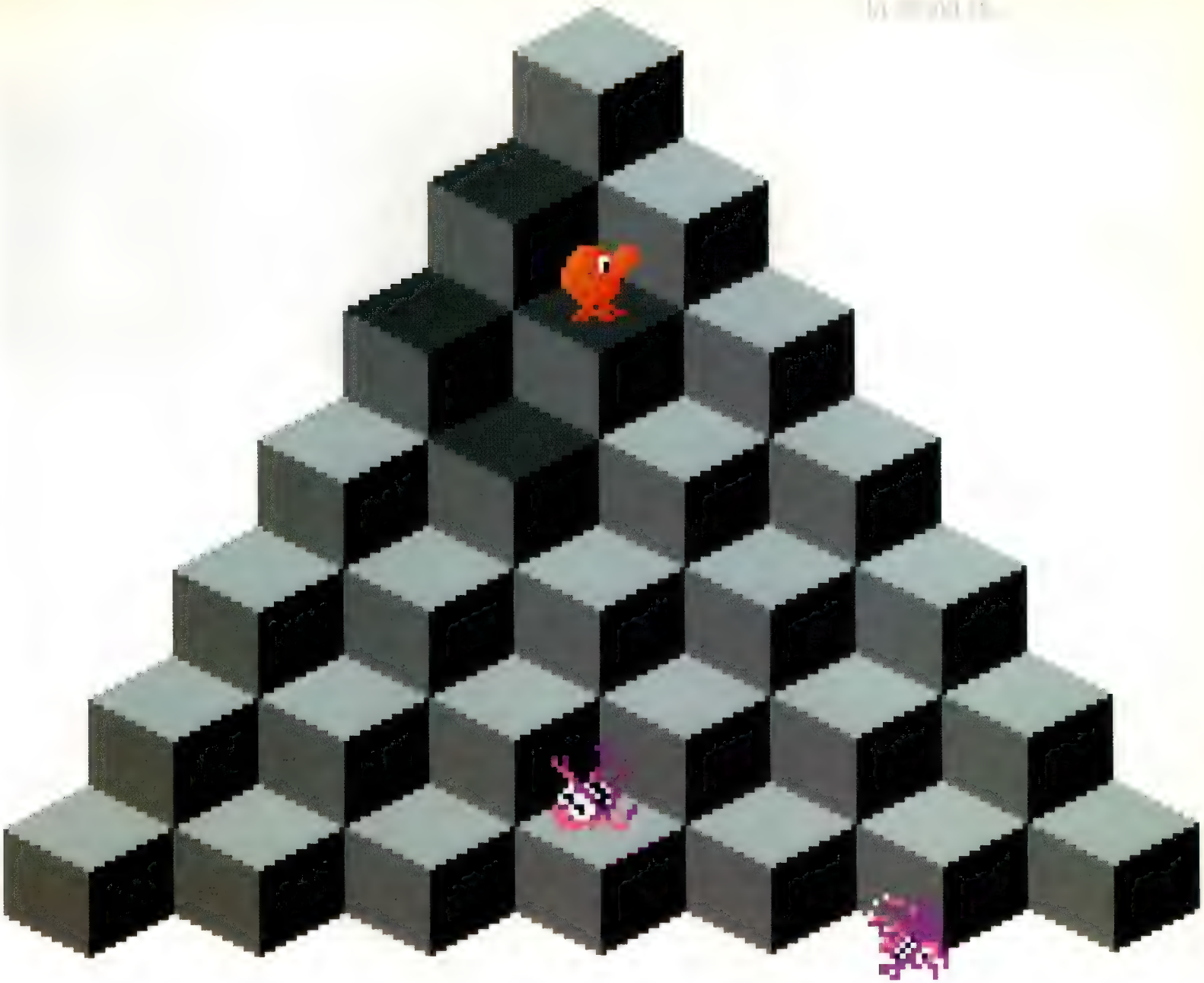
Purtroppo la limitatezza del gameplay si faceva sentire dopo qualche partita, facendo precipitare inesorabilmente la longevità del prodotto. Il bizzarro Horace è stato protagonista di altri due giochi: *Hungry Horace* (precedente a questo) e *Horace and the Spiders*.

La Storia di...

Q*bert

Un alieno dal naso enorme che impreca quando perde. Si può essere più umani di così? Eppure fu proprio l'identificazione del giocatore con il folle Q*bert ad aver reso celebre il gioco di cui era protagonista

Formato originale: **Coin-op**
Produttore: **Gottlieb**
Sviluppatori: **Warren Davis/Jeff Lee**
Origine: **USA**
Data di pubblicazione originale: **1982**



Nei primi anni del videogioco, gli utenti difficilmente potevano identificarsi coi protagonisti dei loro giochi: l'astronave di *Asteroids* non provava emozioni e lo stesso valeva per il cannone di *Space Invaders*. I fantasmini di *Pac-Man* avevano più personalità di *Pac-Man* stesso. *Q*bert*, invece, era diverso: contrariamente ai suoi predecessori, il protagonista era adorabile, un botolo arancione dal naso a tubo e con un paio di occhioni incredibilmente espressivi. Nell'ambito di una meccanica di gioco simile a quella di *Pac-Man*, Q*bert rimbalzava lungo una piramide cercando di colorarne tutti i cubi, evitando al tempo stesso di entrare in contatto con nemici dai nomi esilaranti come Wrong-Way, Ugg, Coily, Slick, Sam e le Whammy Balls. Ma a differenza di *Pac-Man*, quando Q*bert veniva beccato, faceva quello che tutti i giocatori fanno in quel momento: imprecava.

Grazie alla componente umana del suo protagonista, il videogioco *Q*bert* venne affiancato ben presto dalla bambola di Q*bert, dai cereali di Q*bert e dall'immancabile cartone animato di Q*bert. Chi avrebbe pensato che un personaggio composto da una manciata di pixel avrebbe potuto generare un tale interesse? Un simile trattamento a base di merchandising era sempre stato appannaggio di film e serie televisive. Che genere di persona disegna un videogioco con un protagonista così amabile e al tempo stesso incline al turpiloquio?

Ingegneria o recitazione?

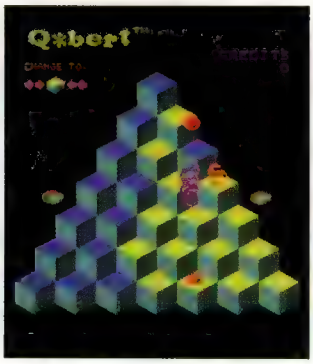
Per tre anni, **Warren Davis** lavorò controvoglia come ingegnere alla Bell Labs. "In un certo senso ero rimasto deluso dal mondo dell'ingegneria: mi sentivo fuori posto", afferma Davis, che decise quindi di dare le dimissioni e di trasferirsi a Chicago per studiare recitazione, appoggiandosi anche ai cospicui introiti accumulati nel triennio precedente. Ma pur essendo affascinato dal mestiere dell'attore, Davis non poteva ignorare il fatto di essere laureato in ingegneria elettronica. Pertanto, considerando il genere di stipendio che un lavoro simile poteva garantire, si mise a perlustrare ogni domenica le inserzioni sul giornale, in cerca di un posto come ingegnere. Un giorno vide un annuncio per program-

matori di videogiochi. "Ho esitato un po' perché non volevo tornare nello stesso ambiente in cui avevo lavorato prima. D'altro canto pensavo che bisognasse essere davvero speciali per ottenere quel tipo di lavoro. Non avevo mai pensato che una persona come me potesse ottenere un lavoro come programmatore di videogiochi".

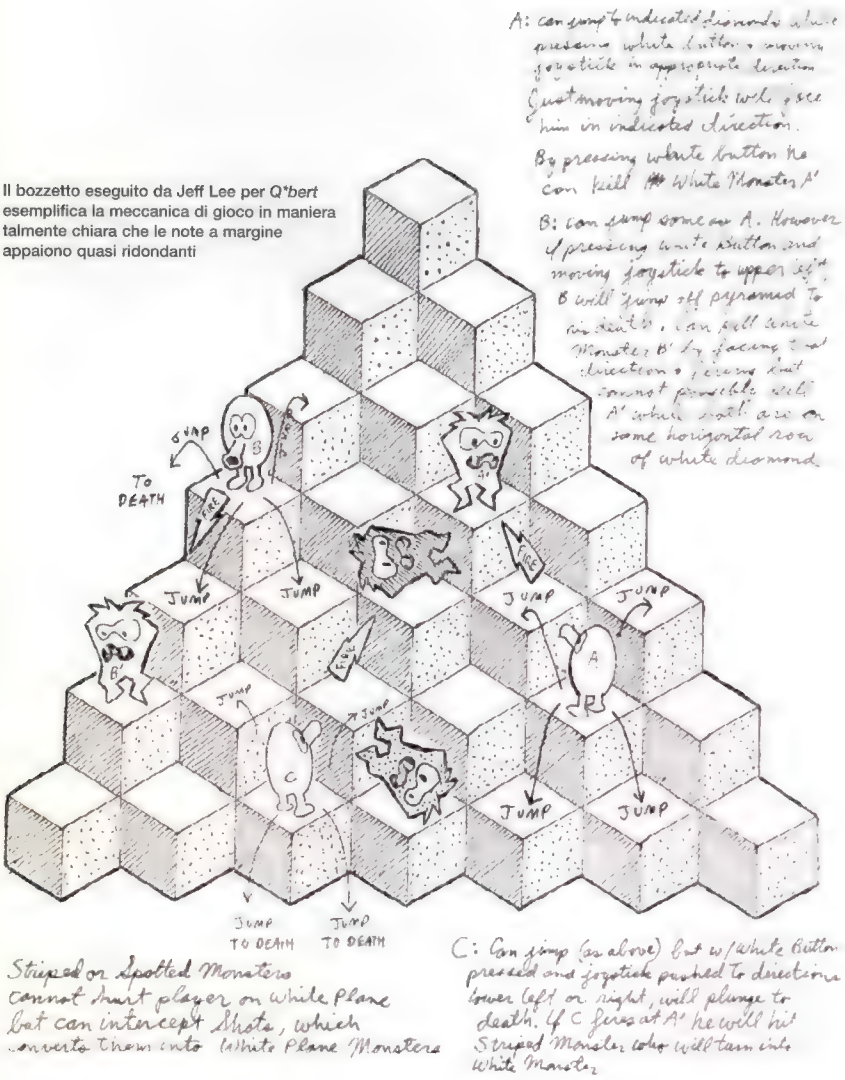
Davis spedì il proprio curriculum senza troppa convinzione, e nel gennaio del 1982 iniziò a programmare giochi per Gottlieb.

La fortuna dei principianti

Davis non aveva mai disegnato un gioco in vita sua. Non aveva intenzione di progettare *Q*bert*, ma solo di imparare come si realizza un videogioco. "Stavo semplicemente sperimentando delle idee per afferrare alcuni semplici concetti di programmazione come la forza di gravità, il rimbalzo e la casualità. Un altro programmatore, Kan Yabumoto, aveva riempito lo schermo con un pattern cubico 'alla Escher' e guardandolo mi è venuto in mente di 'scolpirci' una piramide in modo tale che se una palla fosse caduta dalla cima, avrebbe avuto solo due direzioni possibili lungo cui rimbalzare, quindi con un solo byte casuale potevo creare un percorso per una palla che cadeva". Quel bozzetto ispirato alle opere di Escher era stato probabilmente disegnato da Jeff Lee: come unico artista di Gottlieb, Lee si occupava della grafica di tutti i giochi. Davis e Lee, che si rispettano immensamente e reciprocamente, hanno ammesso diverso tempo fa di ricordare in maniera differente le origini di *Q*bert*. Lee conserva fra i propri lavori il design di un gioco incentrato su una piramide, molto simile a *Q*bert* per quanto riguarda i controlli e il protagonista, ma radicalmente differente in termini di gameplay. Davis aveva bisogno di personaggi e Lee era perfetto in questo senso: sin da ragazzo si dilettava disegnando creature grottesche e bizzarre, ispirate da cartoni, fumetti, dalla storica rivista 'Mad' e dai lavori allucinati di Ed 'Big Daddy' Roth. La gamma di personaggi raffigurati nelle sei pagine della presentazione del gioco piramidale di Lee non era certo infinita, ma per Davis fu più che sufficiente per pescare i protagonisti che avrebbero abitato la piramide di *Q*bert*.



La particolare conformazione della piramide di *Q*bert* assieme al suo sistema di controllo diagonale facevano sì che molti giocatori si proiettassero accidentalmente nel vuoto, sentendo così il rumore secco prodotto dal meccanismo montato alla base del cabinato



Il bozzetto eseguito da Jeff Lee per *Q*bert* esemplifica la meccanica di gioco in maniera talmente chiara che le note a margine appaiono quasi ridondanti

Semplicità

All'interno degli studi di Gottlieb, Davis assunse sempre più il ruolo del referente a cui fornire tutti i suggerimenti: "Man mano che gli altri alla Gottlieb venivano a conoscenza del gioco, chiunque proponeva delle idee e mi sono trovato a fare da filtro. Dato che ero l'unico programmatore, se un'idea non mi piaceva, non finiva nel gioco".

Spesso il 'farsi piacere un'idea' dipendeva in gran parte dalla voglia e dalla capacità di Davis di implementarla nel codice del gioco: "Non era tanto una questione di riuscirci o meno, ma più che altro di avere la voglia di sforzarsi per implementare quella determinata cosa". Jeff Lee disegnò un naso a tubo per Q*bert perché inizialmente voleva che fungesse da arma per sparare oggetti. Tutti in Gottlieb volevano che Q*bert sparasse. Tranne Davis, che detestava la complessità di titoli multi-tasto come *Defender* e puntava a realizzare un titolo che fosse possibile giocare con una mano sola. Ma soprattutto: "Non sapevo come metterlo in pratica. Se spari, devi calcolare il punto in cui stai mirando e poi devi elaborare il sistema di rilevamento di collisione. Era troppo per le mie capacità. Volevo che fosse il più semplice possibile. Era il mio primo gioco".

Adesso ci siamo

Davis lavorò a stretto contatto con Lee nello sviluppo del protagonista, Q*bert, che doveva evitare le palle e gli altri personaggi che lo inseguivano. "Era divertente, ma non sembrava un videogioco. Non c'era un obiettivo, mancava uno scopo.

"Ron Waxman, vice-presidente della nostra divisione, aveva l'abitudine di entrare nello stanzone dove si trovavano le nostre postazioni e di sedersi alle nostre spalle mentre lavoravamo, il che era decisamente snervante. Ron era un uomo enorme e molto sedentario, il cui aspetto piuttosto rude nascondeva un ani-

mo gentile e premuroso. Una sera stavo provando il gioco, cercando di capire cosa farci. Ron era dietro di me che respirava rumorosamente (lo sentivi sempre respirare alle tue spalle) e tutto ad un tratto se ne uscì tranquillamente con un 'Cosa ne pensi se i cubi cambiassero colore quando ci passi sopra?'. Di colpo, avevamo un videogioco".

Capire Q*bert

Per molti giocatori, *Q*bert* era troppo astratto. Era ambientato in un mondo 3D e piuttosto che su, giù, destra e sinistra, il joystick andava orientato diagonalmente. Alcuni giocatori infilavano un gettone e premevano immediatamente la leva verso l'alto, facendo cadere Q*bert dalla piramide per tre volte di fila, terminando la partita in un istante. "Alcune persone l'hanno 'capito' al volo e potevano giocarci per ore, mentre altre lo trovavano frustrante. Nel corso dello sviluppo ero ossessionato dall'idea di renderlo più facile e alla fine credo che la versione che abbiamo lanciato fosse un filo troppo semplice. Questa è una delle ragioni per cui mi sono messo al lavoro su *Faster Harder More Challenging Q*bert* (il titolo del seguito, che ci crediate o meno) subito dopo l'uscita del titolo originale".

A causa della semplicità di *Q*bert*, molte persone diventarono velocemente esperte: un seguito più impegnativo era un must. Ma *FHMCQ*bert* fu un flop. Venne testato un prototipo in sala giochi meno di sei mesi dopo il lancio del primo *Q*bert*, quando il numero di esperti non era ancora elevato e il prequel non aveva ancora esaurito il proprio potenziale. Come risultato, nessuno volle giocare a *FHMCQ*bert* e il coin-op non venne mai lanciato. Davis ne ha comunque un prototipo a casa sua: "Personalmente preferivo *Faster Harder More Challenging Q*bert*: la considero un po' la mia versione definitiva del gioco, la director's cut".

La caduta di Q*bert

Una delle caratteristiche più bizzarre di *Q*bert* era il 'martelletto' situato nella parte bassa del cabinato che doveva simulare il rumore della caduta del protagonista quando volava giù dalla piramide. L'idea è opera di Rick Tighe, uno dei tecnici di Gottlieb, e ha le proprie origini nel mondo dei flipper. Molti flipper montano una sorta di serpentina che, se attraversata da corrente elettrica, picchia contro il lato del cabinato provocando un rumore secco. Ma questo rumore non è certo il suono prodotto da qualcuno che cade dall'alto, come spiega Davis: "Per ottenere un suono perfetto imbottirono di gommapiuma la parte del cabinato che accomodava il 'martelletto'. Il rumore passò così da secco a sordo". Sfortunatamente i costi di installazione della gommapiuma erano troppo elevati e il suono rimase quello iniziale.

> "Alcuni giocatori infilavano un gettone e premevano immediatamente la leva verso l'alto, facendo cadere Q*bert per tre volte di fila, terminando la partita in un istante"

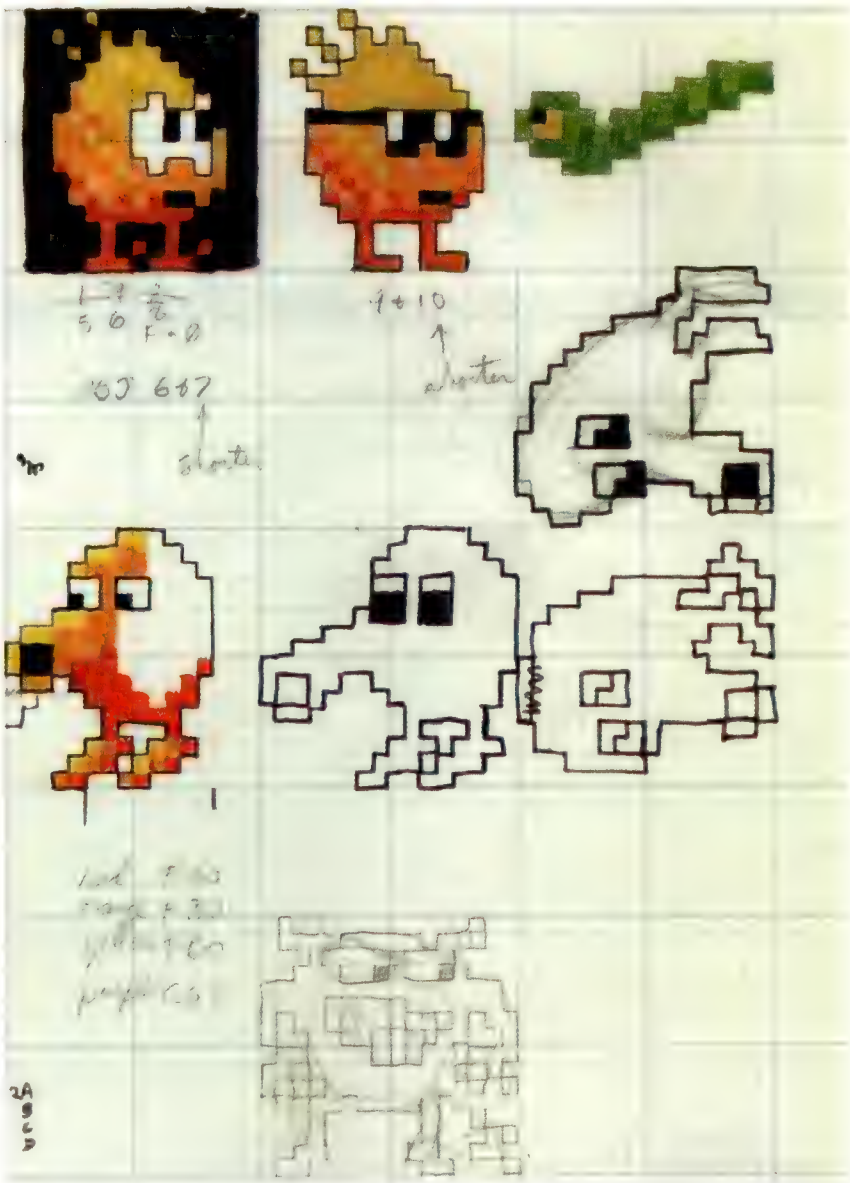
La sala giochi è un palcoscenico

Assistere all'arrivo di *Q*bert* nelle sale giochi per la prima volta è stato come partecipare ad un'opera teatrale. "Fu semplicemente fantastico", ricorda Davis. "Ti veniva la pelle d'oca. Era come se dovessi recitare sul palco, completamente agitato. Sentivi una sensazione di orgoglio immenso, che cresceva col tempo, fino a quando arrivavi al punto in cui qualcuno giocava e c'erano anche cinque o sei persone a guardarlo. Quando vedi la folla e tutti stanno giocando al tuo gioco, e gli altri non vedono l'ora di essere i prossimi a giocarci, è incredibile. È una sensazione fenomenale".

Oggi, quando Davis menziona la sua paternità di *Q*bert* ottiene due reazioni: "Oh mio Dio! Ma è una figata pazzesca!" oppure "Che cavolo è *Q*bert*?".

Davis continua a sviluppare videogiochi e a recitare a Los Angeles. "Quello che mi manca di più [del vecchio modo di realizzare videogiochi] è che all'epoca non c'erano regole, ma ce le facevamo noi mentre lavoravamo. I nostri capi volevano che rischiassimo, che pensassimo a idee nuove. Paragono quel periodo agli albori della cinematografia a inizio secolo. Col tempo si sono affermati certi generi ed è diventato difficile, se non impossibile, creare qualcosa che non corrispondesse a quegli schemi. Questa è la situazione attuale dell'industria videoludica".

Guardando al passato, Davis riconduce i motivi del successo di *Q*bert* al fatto che aveva programmato da solo un intero videogioco, un compito che non aveva mai affrontato prima. Ma soprattuto, confessa, "ero orgoglioso di aver realizzato un titolo che fosse possibile giocare tenendo una bevanda nell'altra mano".



Già nei primi bozzetti, Q*bert aveva il nasone che l'avrebbe reso famoso. Inizialmente avrebbe dovuto usare la propria appendice come arma, ma l'idea venne scartata perché troppo difficile da implementare

Chronicles

> 1993 1995 1996

Una nube di fumo soffoca l'aria. Nella penombra, alcuni videogiocatori scrutano un nuovo cabinato installato in un angolo. Il tempo scorre scandito dal tintinnio dei gettoni nello slot. Nei mesi successivi, la luce di quello schermo attirerà orde di fedeli. È il 1993, e l'altare di questa nuova religione ha la forma del cabinato di *Ridge Racer*.

Il cabinato di Troia

La postazione da sala di *RR* colpiva il giocatore per il suo realismo. Di fronte allo schermo trovavano posto, oltre all'accoppiata sedile e volante, una pedaliera dotata di frizione e un cambio a sei marce. L'inganno perpetrato ai danni dell'utente era completato dall'orgia grafica sparata a video dalla scheda System 22 di Namco. Abituato al nudismo poligonale di *Virtua Racing*, il giocatore di inizio anni '90 non poteva che lasciar scivolare la mascella al suolo di fronte alle texture di *RR*. A rincarare la dose contribuivano l'azzeccata visuale interna e l'impressionante velocità dello scrolling, ancorato su ottimi livelli di fluidità.

Eppure il cuore dell'esperienza di gioco aveva ben poco a che fare con la guida simulata. L'opera di Namco permetteva di calpestare senza pietà le più elementari leggi della fisica. Le vetture, ispirate nel design a bolidi realmente esistenti, scorrevano libere sull'asfalto, disegnando parabole armoniose attorno ai cordoli del tracciato. Il trucco era semplice: si trattava di sollevare il piede dall'acceleratore pochi istanti prima della curva, per poi affondare nuovamente sul gas causando l'intraversamento della vettura. A questo punto il giocatore, aspirante Giotto, poteva chiudere la traiettoria con una decisa controsterzata, riportando la vettura al centro della carreggiata. L'idea della sbandata controllata veniva portata da Namco ai suoi limiti estremi: in mani esperte, *Ridge Racer* trascendeva il racing game per trasformarsi in un tripudio di scivolate su manto stradale. Un arcade massivo, si diceva ai tempi. Gli albori dello stylish gaming, si direbbe ora.

A rendere grande il gioco Namco contribuiva in larga parte il commento audio. Sonorità techno, al tempo stesso trascinanti e demenziali, mantenevano il ritmo di gioco a livelli altissimi, mentre uno speaker sottolineava le fasi salienti della gara. Il mix orchestrato dai bassi martellanti, dalla voce delirante e dalle 'urla' degli pneumatici sull'asfalto è tuttora un esempio seminale di fusione tra soundtrack e gameplay. A Namco va riconosciuto il merito di avere scommesso sulle affinità elettive di musica e racing game diversi anni prima che un certo *WipEout* facesse colare sangue dalle narici di mezza Europa.

Arcade perfect

La conversione di *Ridge Racer* fu l'ariete della line-up PlayStation al suo debutto sul mercato nipponico, nel dicembre 1994. Pur essendo un titolo di lancio, il lavoro di Namco stupì per la sua fedeltà all'originale. Un successo reso ancora più roboante dal claudicante engine grafico di *Daytona USA* per Saturn, il suo rivale più diretto.

Anche nella sua versione domestica, *Ridge Racer* non trascurò la componente sonora. Il supporto digitale permise di includere tutte le tracce presenti nella versione da sala. Il fatto che l'intero codice venisse scaricato nella memoria della console permetteva inoltre di estrarre il disco del gioco per introdurre nel tray un qualsiasi CD audio. Una possibilità non esplicitamente prevista dagli sviluppatori, ma che, anche se in modo rudimentale, introdusse il concetto di soundtrack personalizzato proposto anni dopo da Xbox.

Nel 1995, a distanza di dodici mesi esatti, Namco regalò agli utenti Sony un seguito creato appositamente per il mercato casalingo. *Ridge Racer Revolution*, a dispetto del nome, si rivelò più un update che un autentico nuovo capitolo. Le differenze si limitavano all'aggiunta del multiplayer tramite il collegamento di due console e alla presenza di nuovi tracciati.

Nel 1996, sempre nel mese di dicembre, fu il turno di *Rage Racer*. Gli sviluppatori ebbero stavolta l'ardire di mescolare le carte in tavola, imbastardendo la natura arcade della saga. Il terzo episodio rese più ostica

Ridge Racer

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **Arcade**

Ridge Racer Revolution

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **PlayStation**

Rage Racer

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **PlayStation**

Ridge Racer: the unreal driving simulator

1998 | 2000 | 2000

l'esecuzione della sbandata controllata, permettendo al giocatore di puntare anche su una condotta di guida più pulita e, nelle intenzioni di Namco, più realistica. L'opera di 'ammodernamento' del franchise passò anche per la struttura di gioco, ora leggermente più complessa. Non si trattava più di correre su una manciata di tracciati per sbloccare nuove auto. Ora era possibile prendere parte a campionati, guadagnando crediti traducibili in upgrade meccanici per la propria vettura. Il risultato finale non fu dei più felici. Imbrigliare l'aspetto 'selvaggio' del gameplay originario portò a un generale impoverimento dell'esperienza di gioco. A tre anni dalla sua nascita, il franchise di Namco aveva bisogno di trovare una nuova identità, senza però rinnegare quanto di buono fatto sino ad allora.

Gran Turismo Earthquake

Il dicembre del 1997 fu il primo, dopo tre anni, senza un episodio di *Ridge Racer* nella release list di PlayStation. Ma il vuoto lasciato da Namco venne prontamente riempito da un 'certo' *Gran Turismo*, titolo che rivoluzionò l'intero genere. Il successo di un approccio così vicino alla guida simulata fece temere il peggio ai fan di *Ridge Racer*, curiosi di sapere come avrebbe reagito il baluardo del racing arcade.

La risposta giunse nel 1998, con *R4: Ridge Racer Type 4*. Piuttosto che cercare di competere con Polyphony sul piano del realismo, Namco decise di tornare alle origini. *R4*, sviluppato dallo stesso team artefice di *Ridge Racer* e *Ridge Racer Revolution*, rappresentò di fatto il primo, vero sequel del capostipite da sala. Pur mantenendo un'impostazione di fondo sfacciatamente arcade, il nuovo episodio non rimase insensibile alle nuove regole dettate da *GT*. Influenze che si concretizzarono in un numero enorme di vetture da sbloccare e in una progressione di gioco legata ai mini-tornei. *R4* rimase fedele all'eccellenza grafica della serie, grazie ad un ulteriore incremento della complessità poligonale dei tracciati e allo sfoggio di numerosi effetti grafici. Fece infine il suo debutto l'utilizzo dello split-screen per le partite multigiocatore.

Type 4 chiuse la lunga permanenza della serie Namco su PlayStation. Ma dopo quattro anni il franchise sembrava ormai alle corde, incapace di riproporre la freschezza del vetusto concept originale.

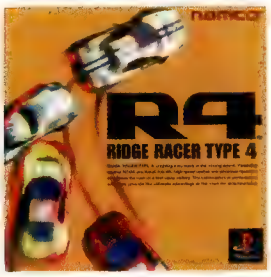
Sunset boulevard

Il 2000 segnò il definitivo abbandono dei 32bit in favore di sistemi più performanti. *Ridge Racer 64*, sviluppato per Nintendo 64, può essere considerato alla stregua di un 'best of' della serie. Tecnicamente il gioco si attestava sui livelli degli episodi precedenti. Ma anche sul piano contenutistico il lavoro Namco era avaro di spunti originali: al giocatore erano riproposti i circuiti dei primi due capitoli con l'aggiunta di un solo tracciato inedito.

A distanza di pochi mesi seguì la commercializzazione di PlayStation2 e di *Ridge Racer V*. Per la seconda volta il racing game Namco accompagnava il lancio di un sistema Sony e, di nuovo, si caricava sulle spalle l'onere di dimostrare le potenzialità della macchina. Nel bene e nel male. *RRV* stupì per la fluidità e l'impressionante ricchezza poligonale, ma sollevò anche i primi dubbi sui problemi di risoluzione video di PlayStation2. Sul versante del gameplay, il quinto episodio non si dimostrò però uno dei più ispirati, limitandosi a riproporre quanto già visto in precedenza.

Si arriva così ai giorni nostri. E sono tempi duri per Namco. Il mercato arcade versa in stato comatoso. L'anonimato che ha inghiottito prodotti come *Ridge Racer 2* ('94), *Rave Racer* ('95) e *Ridge Racer V: Arcade Battle* (2001) ne è una chiara dimostrazione. La situazione è simile in ambito domestico, dove la serie sembra cedere il passo all'affermarsi del fotorealismo, dei simulatori (o presunti tali) e delle vetture su licenza. L'impressione, in ultima analisi, è che *Ridge Racer* debba ancora riprendersi dal montante sferratogli da Polyphony nel 1997. A questo punto **Videogiochi** si chiede: ci sarà ancora spazio per il racing game Namco nella line-up di PlayStation3?

Le collisioni approssimative sono da sempre uno dei punti deboli della serie. Irritante, in questo senso, l'impossibilità di oltrepassare, anche in mancanza di barriere naturali, i bordi della pista



R4: Ridge Racer Type 4

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **PlayStation**

Ridge Racer 64

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **Nintendo 64**

Ridge Racer V

Produttore: **Namco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **PlayStation2**

Gallery

l'arte del videogioco

 © Konami, 2002

Nato il 25 dicembre del 1971 a Hiroshima, **Yoji Shinkawa** entra in Konami nel 1994 come designer per *Policenauts* (PSone). Dopo quattro anni, è character e mechanical designer per *MGS* (PSone, 1998), ruolo che rivestirà nei successivi progetti legati alla saga di Snake. Come dimostrano gli splendidi mech della serie *Zone of the Enders*, Shinkawa si trova a suo agio in contesti futuristici, dove può dare libero sfogo alla sua creatività. Ironicamente, l'artista è al momento al lavoro su *MGS3: Snake Eater*, ambientato negli anni '60, e *Shinsengumi* (qui solo come character designer), picchiaduro di Genki collocato nel Giappone del XIX secolo.
Per maggiori informazioni consultare il sito: yojishinkawa.com

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Dubbio amletico riguardo a quella che dev'essere la filosofia ideale nel mondo dei videogiochi. È meglio tracciare nuove rotte oppure continuare a battere esaustivamente quelle già esistenti? Come letto nell'ultimo editoriale di **Videogiochi** (il 3), vedo che questo dilemma si trascina da più di una decade. Ma alcuni eventi recenti mi hanno fatto soffermare a riflettere ulteriormente su questo aspetto.

Nel caso specifico, le recensioni di *F-Zero GX* e *Mario Kart Double Dash!!*. Il primo criticato per la mancanza di innovazione, e fin qui ci si può anche stare: dopotutto dall'episodio per N64 le innovazioni a livello di gameplay sono minime, ma ciò non significa che *F-Zero GX* non sia un gioco di ottima fattura. Il secondo criticato da alcuni per scarsa innovazione, da altri per aver tradito le sue origini. C'è persino una ristretta cerchia che è riuscita a criticare il gioco sia per l'uno che per l'altro aspetto, contraddicendosi clamorosamente. Dopo aver raccolto varie opinioni su *Double Dash!!* (e averlo difeso strenuamente contro i diffamatori, perché a me piace, e pure tanto!) non può che sorgermi questo dubbio: ma la critica cosa vuole? Forse vuole solo scatenare polemiche piuttosto inutili, rigirandosi i bei concetti preconfezionati 'innovazione=bello', 'tradizione=brutto' come più gli aggrada arrivando spesso e volentieri ad invertire i risultati delle due precedenti uguaglianze? Non si potrebbe molto semplicemente accettare entrambe le strade, vagliando la possibilità che in taluni casi un gioco 'identico' al precedente capitolo sia un prodotto altrettanto valido? *F-Zero GX* ha potenziato graficamente *F-Zero X*. Per quanto mi riguarda sono soldi spesi bene, anche se si è già acquistato il precedente episodio. Stesso discorso dicasi per *Wind Waker* e *Ocarina of Time*. Meccaniche di gioco pressoché identiche. Ma siamo di fronte a due capolavori. Al contrario di *Super Mario Sunshine*, che esula dai parametri canonici di un gioco alla Mario e mi ha lasciato (parzialmente) deluso. Di esempi se ne possono fare a iosa, ma non è una questione di esempi pratici, quanto di idea di base. Forse quella che io ho chiamato critica non è sufficientemente preparata al compito che si prefigge, ossia valutare oggettivamente un videogioco. Forse sono io che sono un hardcore gamer schizzinoso (leggasi: possessore di GameCube e accanito sostenitore Nintendo) che si attacca a queste sottigliezze. Potrei fregarmene di tutto e godermi alla grande i videogiochi che mi piacciono. Ma amo questo mondo, e sapendo che un casual gamer che vuole fare un passo in avanti si mette a leggere recensioni e pareri di cosiddetti esperti, mi chiedo che cosa possano arrivare a pensare riguardo a tematiche basilari del mondo dei videogiochi (come appunto la diatriba innovazione-tradizione), se non trovarsi una grande confusione in testa a causa di un'esposizione così contraddittoria.
NikeXTC (aka RomeGymLeader)

L'innovazione nei videogiochi è come il Sacro Graal. Non è importante per sé, ma per quello che rappresenta. Oggi, per molti videogiocatori, la regola sembra essere: se è innovativo, allora è Bene. A prescindere dal fatto che i nuovi contenuti siano validi o meno. Ma questo modo di considerare l'innovazione, molto probabilmente, non nasce dal nulla. Deriva, al contrario, da un'overdose di videogioco. I giocatori tendono ad apprezzare oltremisura il videogioco innovativo proprio perché stanchi di esperienze di gioco sempre simili a sé stesse. Il marito, a tavola, scansa di lato il piatto appena portato dalla moglie. E lei chiede perché proprio oggi lui non voglia la pasta e fagioli. L'ha mangiata lunedì, martedì, mercoledì, giovedì e venerdì, e ora che è sabato non gli piace più? Misteri del rapporto di coppia. Il punto è che, dopo una settimana di pasta e fagioli, anche la trippa ha un sapore prelibato. Chiamateli, se volete, paradossi della gastronomia. Ma questo deve condurre a rinnegare le formule classiche? C'è ancora uno spazio infinito per reinterpretare e approfondire i generi tradizionali, producendo videogiochi non innovativi ma ugualmente di alta qualità. Puoi aver mangiato la stessa cosa ogni giorno della settimana, ma hai il coraggio di rinnegare il gusto della pasta e fagioli?

LUOGHI COMUNI DA FORUM

Guardavo 'The Believer', un film che vede protagonista un giovane ragazzo nazifascista convinto delle sue idee a riguardo e che si trova in una situazione di conflitto interno. Una domanda mi sorge spontanea: può il videogioco parlare di tematiche così pesanti? Può il videogioco [giocattolo] affrontare delle tematiche che possono far storcere il naso a molte persone? Certo che no. Il Videogioco [giocattolo] è considerato ben diverso dalla cinematografia [fonte d'arte]. Ma dov'è il virus che distrugge l'opinione pubblica portandola ad un semplice pensiero di massa che vede il videogioco come un giocattolo? Io penso che il virus sia la gente stessa: è troppo comodo pensare che il videogioco sia fonte di violenza, è troppo comodo trovare un capo espiatorio per tutti i mali del mondo.
Tano

C'è stato un tempo in cui il luogo comune (topos) aveva un'accezione positiva. Se vuoi spiegare qualcosa, sfrutta un concetto di uso ricorrente, e tutti capiranno di cosa parli. Molto semplice. Oggi il luogo comune, inteso come l'aristotelico Tano lo intende, è il Male. Ripeti quello che ripetono tutti, e tutti capiranno che sei una pecora. Molto ovino. Ma come si mette in discussione un luogo comune? Magari iniziando a smontare gli elementi su cui il luogo comune si fonda...

L'idea predominante, quantomeno in Italia, è che il videogioco sia un giocattolo. L'altra idea predominante è che un giocattolo sia adatto ad un bambino. L'ultima idea predominante è che un adulto che si diverte con i giocattoli sia vagamente infantile. Chi segue questa filosofia di pensiero trova conferma del suo ragionamento in un dato oggettivo: molti videogiocatori si vergognano della loro passione. Idea errata, conclusione errata, conferma della conclusione errata. Paradossalmente, in questo caso, sono proprio i videogiocatori ad alimentare il luogo comune. E se i videogiocatori iniziassero a smontare almeno la 'conferma della conclusione errata'? Il luogo comune crollerebbe su sé stesso? Girogirotondo, casca il topos, casca la Terra, tutti giù per terra. Ora scusate, **Videogiochi** torna a giocare di nascosto. Ma non ditelo a nessuno...

VISIONI ALTERNATIVE DA FORUM / 1

La pirateria colpisce qualsiasi settore, giusto? Colpendo con notevoli ripercussioni sul mercato, giusto? Ragioniamo per assurdo. Quando acquistiamo un prodotto, nel nostro caso un software, diventiamo proprietari di un oggetto composto da più parti, su cui è stato speso del tempo, tempo che ha un costo. Sostanzialmente ci ritroviamo tra le mani della plastica e della carta colorata, ma l'idea della confezione, standard nel nostro caso, il soggetto ritratto in foto, la stampa sul CD, il manuale, appartengono alla mente di qualche creativo che la notte non ha dormito per confezionare un prodotto con un'immagine, che spesso e volentieri fa schifo, ma che va egualmente premiata e ripagata. Sempre per assurdo, pensiamo a quei poveri operai che devono stampare la copertina, stampare e rilegare il manuale, la stampa sul fronte del CD e, dulcis in fundo, assemblare il tutto. Anche questo ha un costo: l'operaio mangia tutti i giorni. Quando, invece, com-

> "Ma la critica cosa vuole? Forse vuole solo scatenare polemiche piuttosto inutili, rigirandosi i bei concetti preconfezionati 'innovazione=bello', 'tradizione=brutto'?"
>
> NikeXTC

pri software pirata, ti ritrovi per le mani un CD di dubbia provenienza e una plastichina che lo 'protegge'. Per quanto non me ne possa fregare di meno del creativo, mi dispiace un pochino per l'operaio. Punti di vista differenti o solo una questione di stipendi? Entrambi, comunque, sono soggetti al licenziamento nel caso la ditta confezionatrice non avesse più fondi necessari al mantenimento dell'azienda. Se questa azienda chiude, anche il fabbricante di plastica, che spediva materiale all'azienda di cui sopra, avrà un calo di lavoro. Come avrà un calo di lavoro anche la ditta specializzata nell'allestimento del manuale. Quindi il guadagno di comprare materiale pirata chi ce l'ha? Per assurdo: la Natura è l'unica che potrebbe trarne beneficio. Meno fabbriche che inquinano, meno alberi tagliati, meno buco dell'ozono. Se si ragiona nell'ordine di milioni di dollari/euro, forse qualche piccola ripercussione sull'ambiente c'è, come c'è anche nell'industria. Bisogna solo decidere da che parte stare. Pirata = Natura oppure Originale = Inquinamento? Per assurdo, non fatevi idee strane!
Stone21

"Non c'è niente di tanto assurdo che non possa essere detto da un filosofo".
Marco Tullio Cicerone

VISIONI ALTERNATIVE DA FORUM / 2

Andrea Lorenzini, nella sua missiva, dice che la pirateria non può essere giustificata dal prezzo del videogioco. Ora, si può disprezzarla finché si vuole, ma ricordiamoci che il videogioco, se la pirateria non esistesse, sarebbe un bene di lusso. Dal prezzo vergognoso (come vergognosi sono i prezzi dei DVD e dei CD musicali). Poi si può anche affermare che il pirata ha propiziato la massificazione, e da lì un mercato più (eternamente?) immaturo, viste le considerazioni sopra esposte, ma il videogioco non può e non deve essere un bene di lusso. Quando il medium sarà più abbordabile, allora la pirateria non sarà davvero più giustificabile (bella rima). I ringraziamenti vanno a quell'anima pia, di cui non conosco il nome, che mi ha venduto *Viewtiful Joe* a 30 euro a neanche un mese dalla sua uscita.
Luca

"Non c'è niente di tanto assurdo che non possa essere detto riguardo alla pirateria".
Un redattore di Videogiochi, fortemente dubbioso sul senso dell'affermazione "ricordiamoci che il videogioco, se la pirateria non esistesse, sarebbe un bene di lusso".

MY VIDEOGAME DA FORUM

Voglio parlare di un solo argomento: l'innovazione nei giochi. Non ho intenzione di scrivere sempre le stesse cose ("I giochi di oggi non mi divertono più!", "L'industria dei videogiochi non sa più cosa inventarsi!!!"). No, non mi va proprio di scriverle. Voglio semplicemente lanciare quella che è una vera e propria provocazione a tutti voi. Vi lamentate della situazione. E se non siete soddisfatti di come vanno le cose, è giustissimo. Esprimere la propria opinione è un sacrosanto diritto. Ma voi cosa fareste per porre rimedio? No! Non ci provate. Non rispondete con frasi del tipo: "Be', ci pensino loro (gli sviluppatori), con tutti quei soldi che guadagnano". È una risposta che ritengo francamente deludente.

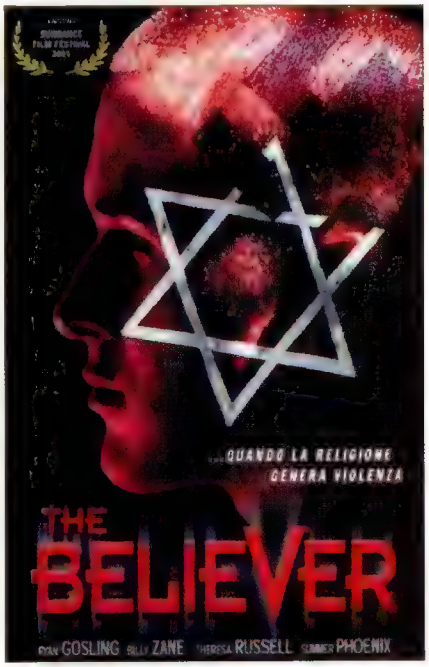
Se criticate, è perché siete stanchi di vedere sempre le stesse cose. Se criticate è perché volete che la situazione cambi. Però non affidatevi alla sola ristretta (ma neanche tanto) schiera dei programmatori per vedere smuovere la situazione. Proponete. Lanciate un'idea. Un qualcosa che possa realmente funzionare, non cose improponibili (e penso soprattutto ai limiti hardware delle postazioni di gioco). Io? Nonostante mi ritenga abbastanza dotato di fantasia, non riesco a pensare a niente di sconvolgente, per un'industria che offre giochi sempre più spettacolari...

Ecco perché non oso lamentarmi: perché non saprei che cavolo proporre, in alternativa. Ritengo che il mio (scusate la presunzione... pronto ad essere smentito, per carità) sia un discorso di coerenza. Inutile lamentarsi di una situazione se poi non si è capaci, almeno in piccolissima parte, di dare un contributo per far sì che la situazione stessa si evolva.
Giuseppe 'Crash' Fragola

E corretto criticare la filosofia conservatrice dei game designer? Forse sì, se si intravedono nuove possibilità di innovazione che i game designer non sembrano voler sfruttare. Un discorso che, se vogliamo, prescinde dalla capacità di ognuno di proporre un'idea rivoluzionaria. Per chi è invece convinto che le possibili novità siano in via di esaurimento, l'unica è la rassegnazione. Ma esistono davvero nuove idee di gioco ancora non esplorate? Il cronenberghiano Crash pare rispondere di no. Qual è l'opinione della comunità di **Videogiochi**? E qualcuno saprebbe proporre una meccanica di gioco realmente innovativa? O siamo davvero tutti chiacchiere e distintivo?

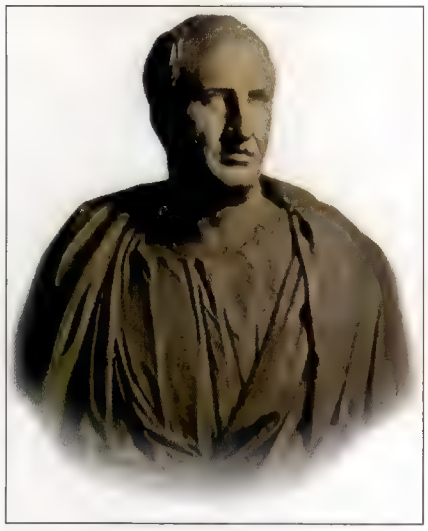
"IO NON CI STO!" DA MOBILE GAMING

Non è giusto!!! Da neoutente di un Nokia N-Gage mi sento particolarmente deluso e maltrattato! Deluso perché ritengo che nella vostra testata non venga dato lo spazio necessario alla nuova nata di casa Nokia, che è, e ripeto È, una console a tutti gli effetti. Maltrattato perché, secondo le vostre opinioni, N-Gage è già nella tomba! Ho letto con molto interesse l'articolo a riguardo sul secondo numero della Vostra testata, è sono d'accordo con voi sul fatto che Nokia abbia commesso dei difetti di progettazione che rendono la macchina non adatta alle esigenze di tutti, ma pensate anche alle difficoltà che i tecnici hanno avuto nel creare una macchina simile facendola rimanere anche un telefono dalle dimensioni tutto sommato contenute (se penso al 3650 o al P800/900 mi vengono i brividi). Purtroppo ora come ora la vedo male anche io e credo che se andrà avanti così nulla potrà salvarla... So bene che non è colpa vostra, ma se almeno dedicaste un po' di spazio a questa console, si aggiungerebbero nuovi acquirenti, e anche se non proprio roseo, il futuro di questa nuova console diventerebbe almeno azzurrino chiaro.
Distinti saluti.
Ermelli Marco



'The Believer' (2001) di Henry Bean, con Billy Zane, Theresa Russell, Summer Phoenix e Ryan Gosling. Dal sito di Eagle Pictures: "Danny è un giovane ebreo newyorchese che, dopo aver rifiutato la propria religione, si trasforma in un feroce skinhead. In realtà la sua vita risulta divisa: di giorno attacca gli ebrei e di notte insegna e studia la Torah. Entrato in contatto con un gruppo di estremisti viene coinvolto in un attentato a una sinagoga". Nel cinema, un 'buon film' non dev'essere necessariamente 'piacevole' o 'divertente'. Un 'buon videogioco', al contrario, coincide ancora oggi con i soli concetti di divertimento e di appagamento?

> "Ora, si può disprezzarla finché si vuole, ma ricordiamoci che il videogioco, se la pirateria non esistesse, sarebbe un bene di lusso. Dal prezzo vergognoso (come quello dei CD musicali)"
> Luca



Marco Tullio Cicerone (106 a.C. Arpino – 43 a.C. Gaeta). Scrittore, oratore e uomo politico. La sua prima opera filosofica è il 'De re publica'. Si è occupato di diritto e di oratoria, di politica e di filosofia, di filologia e di poesia. Fosse vivo oggi, probabilmente direbbe: "O tempora! O mores!". Frase che Videogiochi evita di tradurre visto che è una rivista di videogiochi, non di latino. Ma in una rivista di videogiochi si può parlare di personaggi dell'antichità e si possono inserire frasi in latino? Oppure non bisogna andare oltre la recensione dell'ultimo videogioco di Electronic Arts?

Piena comprensione del problema. Ma **Videogiochi** fa critica, non marketing. Agli altri il compito di spingere i propri prodotti, a noi quello di informare il lettore. Per diffusione e per interesse, N-Gage ha al momento su **Videogiochi** lo spazio che merita. Ovvero, si perdoni la schiettezza, quasi zero. Il futuro, eventualmente, saprà consigliarci di dedicare spazi maggiori.

SEX IN THE VG DA FORUM

Come faceva giustamente notare Nime su **VG**004, l'uso spropositato di seni e sederi (foto 1 e 2) allo scopo di vendere un gioco, può fungere anche involontariamente da deterrente nei confronti del pubblico femminile. Tagliando fuori anzichenò una potenziale fetta di clientela. Per non parlare del danno ai giovani fidanzati (o addirittura già mariti) guardati ancor più di sbieco dalle loro compagne che già non capivano questa loro passione. Okay! Come mi farà notare qualcuno (o qualcuna), anche i personaggi maschili sono sempre stati degli adoni, palestrati, senza un filo di pancetta e spesso vestiti a torso nudo per mostrare il bicipite e/o il pettorale (foto 3). Ma mentre questi rappresentano per lo più il modello idealnarcisistico del maschio medio, i personaggi femminili rispecchiano ancora in larga misura i desideri maschili, e lo so bene perché sono maschio anch'io. Che lo voglia o no faccio parte di quell'unico sole attorno a cui gira ancora tutto il sistema videoludico. Sole che inizia a sentirsi dannatamente solo. Che vorrebbe sentire accanto a sé la presenza di un altro sole, anziché di un seppur grande pianeta, trascinato quasi per caso nella sua orbita dalla gravità degli eventi. Sono lieto che qualche creatura di quel pianeta abbia risposto al mio richiamo, ma ciò non basta! Se volete che le cose cambino, ragazze, dovete far sentire la vostra voce in più d'una sede. E non lasciatevi scoraggiare subito dalle prime opposizioni maschili (a patto di non voler confermare la definizione di 'sesso debole'). So quel che intendeva dire Nime a proposito della volgarità e del sessismo di certi forum e, sinceramente, mi metto spesso la mano sulla faccia di fronte a certe esternazioni dei miei simili. Ma il motivo credo sia proprio la scarsa presenza femminile in suddetti forum, che confermerebbe anzichenò le opinioni della maggioranza. Siate più numerose, dunque, se volete ottenere il rispetto dovuto!
Hypercat

La questione videogiochi e donne si sviluppa su due fronti: la comunità e il mercato.

Punto primo: la comunità. Se le videogiocatrici vogliono maggiore rispetto tra gli altri videogiocatori, devono imporre la loro presenza nella comunità. **Videogiochi** concorda. E ricorda alle videogiocatrici che la comunità passa anche per queste pagine.

Punto secondo: il mercato. Se le videogiocatrici vogliono videogiochi non maschilisti, devono imporre la loro presenza sul mercato. A quel punto l'offerta si adeguerà alla domanda. Apparentemente inattaccabile, come direbbe l'architetto di Fort Knox. Ma in quest'ultimo caso **Videogiochi** ha un'esitazione. La domanda: perché in televisione, anche in programmi massicciamente seguiti dal pubblico femminile, continua ad esserci un intenso sfruttamento dell'immagine femminile, della provocazione, della rotondità?

WEBCONVERSIONI DALLA VIA DI DAMASCO

Temevo il gioco online. Non fa per me, mi dicevo. Videogiocatore da vent'anni, legato ai classici ad 8 e 16bit, refrattario a novità 'strutturali' come quelle portate da *GTAIII* & C., indifferente alla crescita dei 'film interattivi', timoroso di essere umiliato da quindicenni iperallenati... È bastato un bel gioco di tennis, *Top Spin*, e poco dopo anche un racing game, *Project Gotham 2*, per aprirmi gli occhi da una parte e per pormi nuovi dubbi sul gioco online dall'altra: come farei senza?
Samuele 'Atchoo' Dodi

Non serve uno spirito di osservazione superiore per notare che la stragrande maggioranza di coloro che nutrono dubbi sul gioco online non ha mai giocato online. Qualcosa vorrà dire, come pensò lo scimmione davanti al monolite di '2001: Odissea nello spazio'. Molto prima dei giocatori console, in questo caso ultimi arrivati, intere generazioni di giocatori PC hanno succhiato il midollo del gioco in Rete. Molti di loro, ancora oggi, trascorrono le giornate in centri di recupero, giocando a briscola con altri intossicati dell'online. Alcuni tentano di giocare online a briscola, proprio perché non riescono a smettere. Qualcosa vorrà dire, come pensò John McClane davanti ad un pacco ticchettante in 'Die Hard'. Saggio è colui che sa discutere le proprie idee. Anche con sé stesso. In quest'ultimo non a voce alta, chiaro, altrimenti si dovrebbe parlare più precisamente di 'psicopatico'. Ma a conti fatti, il gioco online è così demoniaco come molti avevano immaginato? E voi, non avete ancora provato ma siete maledettamente curiosi? Qualcosa vorrà dire, no?

POLLI DA BATTERIA DA FORUM

Vivo di ricordi. Pratica meravigliosa se si hanno solo ventitré anni e le cazzate che hai fatto sono molte meno di quelle che farai nei prossimi dieci anni. Non li fanno più i giochi di una volta, penso. Puttanate, vi dico. Non sono i giochi ad essere cambiati, e non siamo noi ad essere cresciuti. È come ce li vendono che non ci piace, è come li fanno che non ci piace. Il mercato di massa, fenomeno totale della civiltà moderna, non ha nulla a che vedere con la nostra passione. Non c'è più un ragazzo talentuoso a disegnare Mario ma un 'character designer' a cui hanno obbligato a disegnare un verme azzurro con le ali perché un sondaggio ha deciso che è quello che vuole il pubblico. Una squadra di architetti digitali sta proprio in questo momento sodomizzando un meraviglioso ambiente poligonale perché il pubblico lo vuole più corto e più facile. È la prostituzione dei videogiochi questa. Ci divertiamo come prima, giochiamo più titoli belli di una volta, ma appena consegno nelle mani del mio rivenditore di fiducia quella manciata di euro ho come la sensazione che qualcuno dall'altra parte del mondo se la stia ridendo sotto i baffi, ho sempre l'impressione che qualcuno me lo stia mettendo nel...
Vitoiuvara

La precisa definizione è 'sindrome del pollo da batteria'. Chi soffre di 'sindrome del pollo da batteria' si sente parte di un meccanismo enorme, complesso e oppressivo che non ha bisogno di lui per continuare a girare. Al tempo stesso ha la sensazione di non essere altro che un animale all'ingrasso, del quale il sistema si prende cura

> "Voglio parlare di un solo argomento: l'innovazione nei giochi. Non siete soddisfatti di come vanno le cose, è giustissimo. Ma voi cosa fareste per porre rimedio?"
>
> **Giuseppe 'Crash' Fragola**

solo per procedere, al momento opportuno, allo spennamento. Sì, è vero, la definizione è totalmente inventata. Ma il giocatore è veramente un pollo? O è solo una sensazione?

CAMPIONATO MONDIALE PREZZI DA FORUM

Salve a tutti. Volevo sollevare un discorso alternativo riguardo ad una delle ALT-FAQ pubblicate su **VG**003. La domanda in questione era: "Qual è il prezzo giusto per un gioco?". Risposta data da Marco 'Hollywood' Brusegan: "40 euro per le pietre miliari, 35 euro per gli aggiornamenti, 30 euro per tutto il resto. [...] In pratica una sorta di Serie A e B con promozioni per i giochi-rivelazione".

A questo punto mi sorge spontaneo un ragionamento (occhei, più di uno): quali sono i giochi di Serie A e quali di Serie B? La cosa è troppo soggettiva. Chi avrebbe l'onore di definire il valore di un videogioco? Quali sarebbero i criteri alla base di tali scelte? Di certo non si potrebbe lasciar fare tutto ad aziende come Sony, che sarebbe pronta a giudicare *Il Grande Fratello* come pietra miliare. E allora che si fa? Una selezione per stabilire chi sia in grado di fare distinzioni obiettive tra i vari titoli? Già me lo immagino: "*Ico* pietra miliare a 40 euro? E allora *Tomb Raider* dovrebbe costare 60 eurini...". La cosa mi pare piuttosto improponibile. Ma magari mi sbaglio, e là fuori c'è un mondo in grado di scegliere *Animal Crossing* se paragonato a *Enter the Matrix*. Ma credo di no.
Pessimistici saluti.
vikingus

Un giorno qualcuno deciderà di istituire anche nei videogiochi un organismo come la FIFA nel calcio. Il prezzo dei videogiochi è quello che gli attribuiscono i videogiocatori. Se il negoziante richiede il versamento di 80 euro, il giocatore che procede al versamento si prepari a versare la stessa cifra anche alla prossima occasione. Siamo o siamo stati tutti una pecora. Tutti dietro al gregge, per poi lamentarsi della direzione che il gregge segue. È forse arrivato il momento di prendere la nostra strada, porgendo un cortese dito medio al pastore?

MY LIBERTY CITY DA FORUM VOL. 3

Cazzeggiare a Vice City è videogioco.
È la riproposizione in video di un modo di giocare di cui abbiamo fatto tutti esperienza, uno dei più appaganti, goduriosi, potenti.
Da piccolo ero un appassionato di action figure, action set, pupazzetti. Avevo il castello di Greyskull, dove He-Man e compagni palestrati agivano, combattevano e discutevano alleanze o magari facevano gare di acrobazie, o ancora He-Man diventava Kenshiro e la mia stanza un campo da battaglia post-apocalittico. Tutto quello che giaceva inerte sul tappeto cominciava a respirare e assumeva un senso, la sfida era creare astrazione e vertigine per il puro piacere di costruire e dare vita alla fantasia, di interpretare lo spazio circostante utilizzando gli strumenti che avevo a disposizione: il castello, la base dei M.A.S.K., il mio tappeto? Vice City.
Mentre giravo la Miami wannabe ogni tanto entravo nei locali in giro per le strade, piccole stanze che acquisiscono identità grazie a sgranatissime texture spalmate sulle pareti. Mentre guardavo in prima persona quelle pareti ho avuto un sussulto: ho ricordato gli adesivi che appiccicavo sulla plastica dei miei vecchi action set appena tolti dalla scatola. Esco dal locale e prendo la prima macchina sportiva a portata di mano: eccomi qui, giovane yuppie in carriera a metà anni '80, auto roboante, mentre torno alla mia villa dopo una serata di contrattazioni. La mia guida è sportiva ma non ammazzo nessuno, mica sono un criminale! Mi godo le strade e il riflesso del sole sul mare, le ragazze avvenenti e le palme mosse dal vento. Torno a casa, dormo e aspetto qualche istante girando per la mia villa, in attesa di andare a sfogare i miei istinti intrappolati nelle alienanti ore di lavoro in borsa valori. Prendo la moto dal mio garage e mi avvio verso lo stadio. Parcheggio sotto le gradinate e guardo con un sorriso beffardo i passanti, quelli che il massimo brivido che possono provare consiste nel bruciarsi del fusibile della TV. Entro nello stadio e sento l'adrenalina salire. Coppa in mano, scendo dalle scale e riprendo la moto. Le luci dell'alba sono talmente belle da meritare un omaggio. Vado verso il mio palazzo in downtown, parcheggio la moto e salgo in cima. Vedo il mio elicottero, apro lo sportello e accendo il motore. L'orizzonte reclama musica latina: vada per Radio Espantoso. Volo lentamente, giro sul mare cercando qualche barca di amici nottambuli. O forse il nottambulo sono solo io. Scendo un po' e sfioro la superficie dell'acqua, volo basso per qualche minuto ammirando il bellissimo skyline di Vice City. È tardi. Mi dirigo verso la mia villa e atterro sul tetto. Scendendo le scale sento i muscoli stanchi, la testa reclama un cuscino, ma non ha senso fermarsi adesso: affronterò la giornata da subito, chiunque sarò oggi.
Emilio 'ZionSiva' Bellu

Cazzeggio quindi videogioco, come direbbe Cartesio. Vagabondare a Vice City senza un obiettivo è videogioco, sostiene ZionSiva. Al limite l'obiettivo può inventarlo il giocatore, no? Ma allora nella modalità online di *SOCOM*, nascondersi sopra un tetto e guardare passivamente gli altri giocatori che si scontrano, senza sparare nemmeno un colpo, limitandosi a ruotare la visuale per seguire gli eventi, è anch'esso videogioco? Anche in quel caso il giocatore ha inventato il suo obiettivo. O no?

01

02

03

Piccoli esempi di ostentazione di sessualità nel videogioco (vedi email di Hypercat). Le foto a corredo dell'email di Hypercat sono fornite dall'autore stesso. Videogiochi declina ogni responsabilità per eventuali stati di turbamento indotti nei minori di anni 18. Ogni azione legale da parte di associazioni di genitori nei confronti di Videogiochi può essere minacciata direttamente all'indirizzo videogiochi@futuremediaitaly.it

BREVI DA GAMESRADAR.IT
Topic: Schiavi dello script
Autore: MelaQ
Di recente ho iniziato *Call of Duty*, ennesimo blockbuster a tema bellico con acclamata variante del 'gioco di squadra'. Dopo appena un paio di missioni concluse, ho cominciato ad avere la sgradevole sensazione di rivestire, all'interno del

"È bastato un bel gioco di tennis e poco dopo anche un racing game per aprirmi gli occhi da una parte e per pormi nuovi dubbi sul gioco online dall'altra: come farei senza?"
Samuele 'Atchoo' Dodi

Alt-FAQ
Domande Alternative

1 Quando un giorno avrò un figlio, lo farò videogiocare?

2 Se un giorno farò videogiocare mio figlio, cosa gli proporrò di giocare e cosa gli proibirò di giocare?

3 Perché, per alcuni, è così importante sfruttare una console al 100%?

4 Attenzione! La domanda seguente contiene doppi sensi e un linguaggio non consono ad una rivista di videogiochi e/o alla sensibilità dei suoi lettori. Come mai leggere **Videogiochi** al gabinetto è più stimolante?
[Proposta da Samuele Dodi]

5 Apprezzate di più 10 ore di soundtrack di artisti famosi o una colonna sonora creata apposta per il gioco, magari da gente come Uematsu (*Final Fantasy*) o Kondo (*Mario*, *Zelda*)?
[Proposta da Andrea Lorenzini]

6 Secondo voi a che gioco si incastrerebbe Babbo Natale?
[Domanda ermetica proposta da Stone21]

Inviate le vostre risposte o le vostre domande alternative a **videogiochi@futuremediaitaly.it**

gioco, il ruolo di uno spettatore semiattivo [foto 01] ad una serie ben concatenata di eventi predeterminati, col risultato di mandare a quel paese quel tanto sbandierato coinvolgimento che, secondo pareri autorevoli, la meccanica di gioco avrebbe dovuto trasmettermi. Insomma, per l'ennesima volta mi sono sentito uno schiavo dello script, una rotellina che fa avanzare le lancette, il dito [foto 02] che gira la pagina di un libro ma che nulla può fare per cambiarne il contenuto. La qual cosa vale per la stragrande maggioranza dei VG, lo so, ma la stragrande maggioranza dei VG comincia ad andarmi stretta. Che fine ha fatto il fattore random?

Autore: pape
Il fattore random, o meglio, una IA capace di risultare verosimile, è il vero limite dei VG, il punto su cui ci si dovrà focalizzare per portarli su un altro gradino. Non ho ancora avuto modo di mettermi sotto con *CoD*, ma ricordo la delusione avuta giocando a *Medal of Honor*: splendido da vedere, esaltante, capace di farmi sentire in mezzo... sino a che sono morto [foto 03]. E ho capito che la scenetta era tutta preparata, e che ricominciando il livello tutto rimaneva identico, non cambiava di un millimetro.[...] Forse è anche per questo che gli arcade e il retrogaming continuano a piacere tanto: se si tenta di intrigare un giocatore è necessario metterlo di fronte a nemici capaci di prendere decisioni, anche banali, non solamente di sparare, dare l'allarme o scappare.

Autore: MelaQ
La questione non risiede unicamente nello sviluppo dell'IA. *Operation Flashpoint*, FPS bellico 'stagionato ma non invecchiato' [foto 04], proponeva un comportamento degli NPC credibile, e in più introduceva alcune variabili che rendevano una stessa missione diversa anche se rigiocata più volte (colonne di carri che arrivavano in aiuto dei nemici, compagni di squadra e superiori che potevano cadere sotto il fuoco già nei primi istanti di conflitto, la possibilità di usufruire di un campo di battaglia virtualmente illimitato...).

Autore: Fil
Soluzione definitiva: gioco online. [...] Alla fine della fiera [foto 05, punto rosso]: vuoi avventura/trama/coinvolgimento? Singleplayer, ma ti becchi la demenza artificiale e gli eventi prestabiliti. Vuoi scontrarti con avversari degni di questo nome? Multiplayer, però devi rinunciare alla storia di contorno.

DOMANDE DA ALT-FAQ #03
Domanda: Nei videogiochi qual è il momento di vero godimento?

Interpretazioni del videogiocatore come animale. La scimmia di fronte all'oggetto che non comprende. Il pollo da batteria all'interno del sistema che lo sfrutta. La pecora impegnata a seguire passivamente il gregge. Benvenuti nello zoo dei videogiochi.

Risposta: Il momento in cui si accende la console per la prima volta.

Domanda: Ma perché io che sono un fumatore (non incallito) mi devo sorbire la scrittona 'Il fumo uccide' e vergognarmi di farmi una paglia, mentre gli alcolisti, i videogiocatori e i frequentatori di prostitute no?
Risposta: I videogiocatori non nuociono alla salute di chi gli sta vicino mentre videogiocano, il fumatore sì, con il fumo passivo.

"Quali sono i giochi di Serie A e quali di Serie B? La cosa è troppo soggettiva. Chi avrebbe l'onore di definire il valore di un videogioco? Quali sarebbero i criteri alla base di tali scelte?"
vikingus

Domanda: Chi ha voglia di sudare così tanto? Abbiamo pagato, non basta questo a darci il diritto di giocare un titolo dalla A alla Z?
Risposta: Senza sfida un videogioco diventa come un film.

Domanda: Perché a distanza di vari anni *Gran Turismo 3* e *Concept* hanno ancora la grafica migliore per PlayStation2?
Risposte: Perché nessuno sa spremere l'hardware come Polyphony (o Squaresoft: *FFX* e *FFXI* sono una gioia per gli occhi).

Domanda: Perché il livello di difficoltà dei giochi PS2 è generalmente medio-basso?
Risposta: Perché se un giocatore finisce in fretta un gioco poi ha subito voglia di comprarne un altro.

Domanda: Quale sarà il primo gioco a costare 80€?
Risposta: Ce ne sono già stati un'infinità e con l'inflazione presto costeranno tutti tanto.

Domanda: Che senso ha avere tre console sul mercato se poi l'80% dei videogiochi è lo stesso per i tre sistemi?
Risposta: La maggior parte dei videogiochi comuni alle tre console è di qualità medio bassa: quasi tutti compriamo una console per quel 20% di giochi esclusivi (*Zelda*, *FFX*, *Halo*...)
Andrea Lorenzini

DOMANDE DA ALT-FAQ #04
Domanda: Cosa bisogna fare quando si perde la passione per il videogioco?
Risposta: Rispolverare il NES con la Light Zapper, mettere la cartuccia di *Duck Hunt* (sì, quella che aveva anche *Super Mario Bros*) e darsi alla caccia di papere.

Domanda: In che modo le donne giudicano i videogiocatori uomini?
Risposta: Dipende dal singolo esponente del gentil sesso. Generalmente è qualcosa del tipo "Tsk... ragazzino".

Domanda: Cosa spinge una donna a videogiocare?
Risposta: Le stesse cose che spingono un uomo a videogiocare.

Domanda: Oggi qualcuno comprerebbe ancora *Asteroids*?
Risposta: Per GBA, con un multiplayer alla *Four Swords* (ossia un buon compromesso di collaborazione e rivalità) giocabile con un'unica cartuccia, io.

Domanda: Un mercato composto per buona parte da adolescenti, come quello del videogioco, può maturare?
Risposta: Non è tanto questione di età, è questione di cosa l'acquirente medio cerca. *Enter the Matrix* ha venduto due milioni e mezzo di copie in un mese, solo per il nome 'Matrix'. E la cosa grave è che la maggior parte degli acquirenti è entusiasta dell'acquisto che ha fatto!

Domanda: I voti ai videogiochi hanno ancora motivo di esistere?
Risposta: Domanda emblematica. I voti possono essere molto indicativi, forse troppo. Quante volte sarà capitato a chi legge queste righe di abbandonare l'idea di acquistare un particolare videogioco dopo aver visto la votazione che ha ricevuto su una rivista? Magari anche se la recensione allegata al voto metteva in evidenza delle particolarità che a noi piacevano o dava una descrizione piuttosto buona del gioco, se il voto era inferiore alla nostra aspettativa il titolo è uscito dalla lista della spesa. Questo non dovrebbe succedere, effettivamente. Meglio una recensione che spreme il gioco e lo analizza in ogni suo aspetto e non dia una valutazione numerica che può sviarci. Meglio dar peso alle parole piuttosto che ai numeri... o forse no?

Domanda: Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare. A che?
Risposta: A *Pokémon*, meglio se la prima o seconda generazione di giochi. E si mettono a far su il loro bel team. E vengono massacrati dal primo bambino che ha un po' più di esperienza. Se si è così duri, non dovrebbe essere difficile battere un tredicenne, no? Auguri.
NikeXTC

Un anno di videogioco finisce e un nuovo anno di videogioco ha inizio. I pollici sono sempre gli stessi dell'anno precedente, ma tutti si lamentano di non poterli utilizzare in modo nuovo. La soluzione al problema? Non usare solo i pollici. L'anno del Signore 2004 sarà forse l'anno dei videogiochi con sistemi di controllo alternativi. Dal tappetino di ballo alla telecamera, dalla chitarra alla batteria, dalla maracas alle conga. Senza dimenticare il microfono, chiaro. Il carrozzone del videogioco si trascina in avanti in crisi di idee? E si affida al controller alternativo per tirare dentro nuovi videogiocatori? Possibile, ma non è solo un male. La comunità si amplia. E il videogioco, parallelamente, assume nuove forme. Non vorrete certo rimanere indietro? Eppure appena adesso si è detto che il carrozzone si trascina stancamente. Insomma, siamo noi a seguire lui o è lui a seguire noi?

01

02

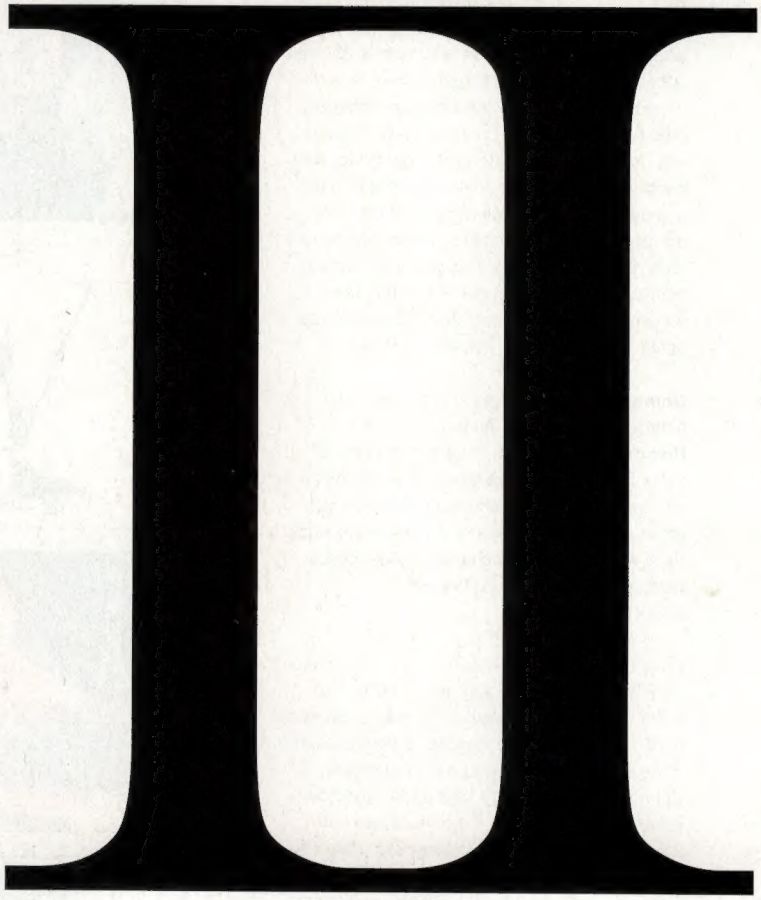
03

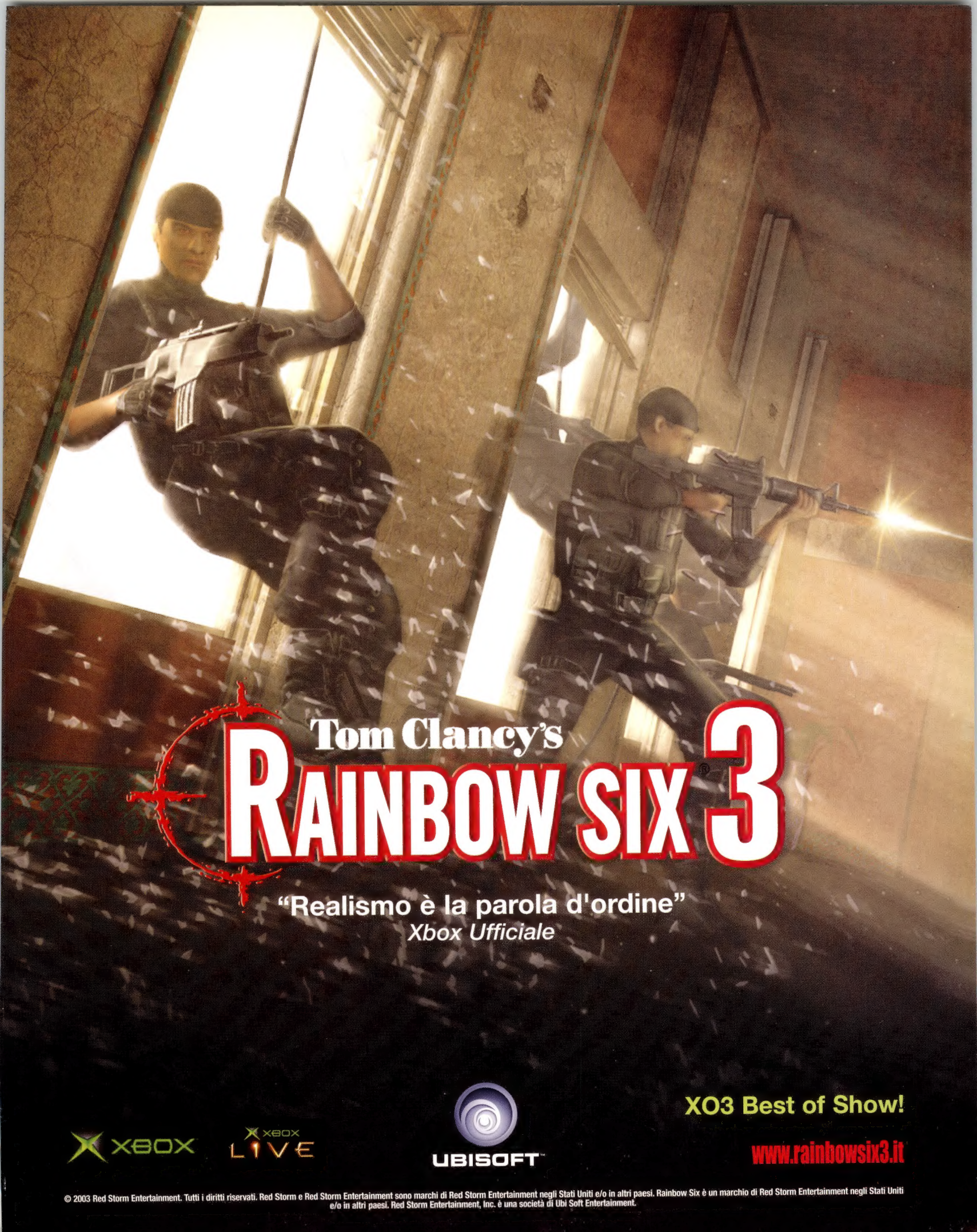
04

05

"Per l'ennesima volta mi sono sentito uno schiavo dello script, una rotellina che fa avanzare le lancette, il dito che gira la pagina di un libro ma che nulla può fare per cambiarne il contenuto"
MelaQ

Nel prossimo numero




Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
"Realismo è la parola d'ordine"
Xbox Ufficiale
XO3 Best of Show!
XBOX
XBOX LIVE
UBISOFT
www.rainbowsix3.it
© 2003 Red Storm Entertainment. Tutti i diritti riservati. Red Storm e Red Storm Entertainment sono marchi di Red Storm Entertainment negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Rainbow Six è un marchio di Red Storm Entertainment negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Red Storm Entertainment, Inc. è una società di Ubi Soft Entertainment.

Driv3r

pagina 030 (Xbox, PS2, GC, PC)

Far Cry

pagina 032 (PC)

Fahrenheit

pagina 038 (PlayStation2, Xbox, PC)

Cold Winter

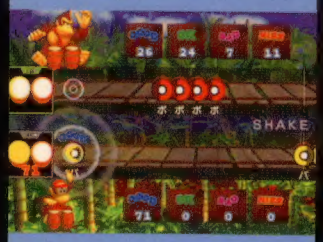
pagina 044 (PlayStation2)

Flat-Out

pagina 048 (PlayStation2, Xbox, PC)

RESIDENT EVIL® OUTBREAK

Donkey Konga



pagina 092 (GameCube)

Mojib Ribbon

pagina 094 (PlayStation2)

R: Racing Evolution

pagina 096 (Xbox, PS2, GameCube)

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

pagina 106 (PlayStation2)

Final Fantasy X-2

pagina 114 (PlayStation2)

gamesradar.it

future games

Il meglio per i videogiocatori

9 771723 334000 40005

SPED. IN A.P. - 45% - ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI